1990年５月１日発行（毎月１回１日発行）第２巻第５号通巻17号　平成元年７月７日第三種郵便物認可

ザ・ナムコ 1990

速報!! ワルキューレの伝説

4大ゲームのエキスがたっぷり!!

超絶倫人ベラボーマン

SPLATTERHOUSE

BARUNBA

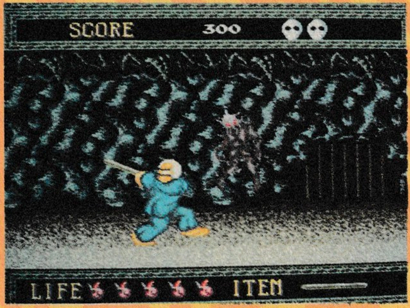
源平討魔伝

勝PCエンジン
5月号ふろく①

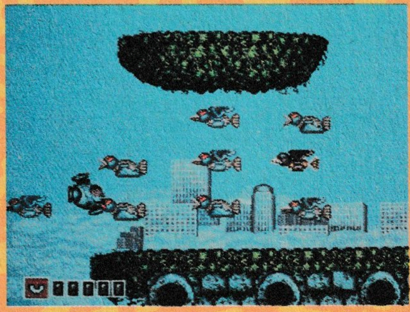
ザ・ナムコ1990

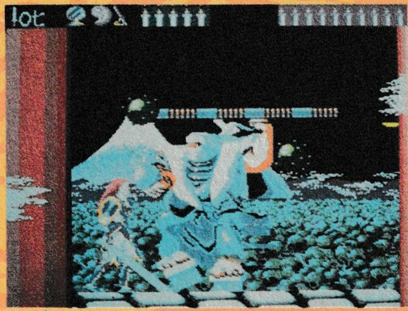
この春、『源平討魔伝』『スプラッターハウス』そして『バルンバ』と、続々と新作を発表するナムコ。この本では、それら最新ゲームの攻略を中心に、超新作の『ワルキューレ』まで巻きこんで、ナムコマルゴト紹介しちゃうぞ。これさえ読めば、ナムコの新作ゲームの攻略はバッチリだぜい！

●超絶倫人ベラボーマン



●スプラッターハウス


●バルンバ


●源平討魔伝

NEW Soft TIMES

超絶倫人ベラボーマン……3

ワルキューレの伝説……9

HOW TO WIN

スプラッターハウス

ストーリーほか……6
ステージ1……8
ステージ2……10
ステージ3……12
ステージ4……14
ステージ5……16
ステージ6,7……18
敵キャラ全ファイル……20

バルンバ

ストーリーほか……22
エリア1……24
エリア2……26
エリア3,4,5……28

達人道場

源平討魔伝……30

ナムコラム……5

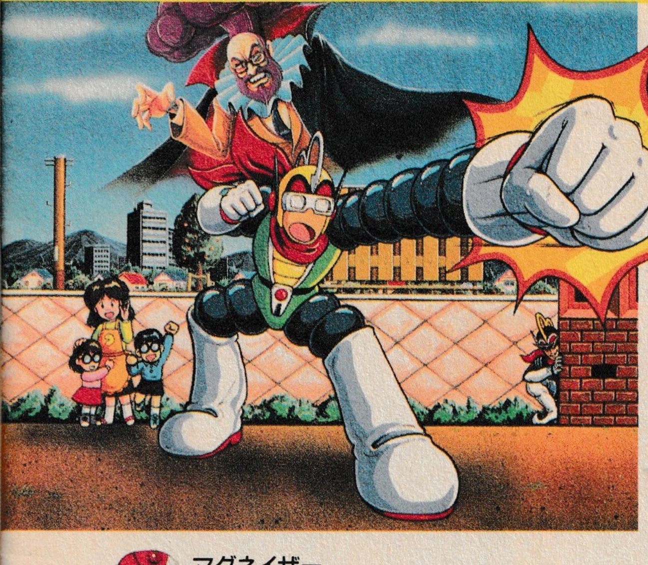
欄外のナムコクイズに答えてソフトをもらおう

各ページの欄外に、その文が正しいか正しくないか、○×で答える「ナムコクイズ」がある。どれもこの本をよく読めばわかる、カンタンな問題ばかりだ。賞品は『源平討魔伝』『スプラッターハウス』『パックランド』『ワンダーモモ』『ワールドスタジアム』『ギャラガ'88』各3本ずつ、ナムコットウエストポーチ5個、店頭展示用ビデオ1本だ。ハガキに全解答と住所、氏名と希望賞品を書き、右のあて先へ。締め切りは4月20日。発表は7月号で。

あて先

〒102 東京都千代田区九段南4-7-16 市ヶ谷KTビル ㈱PCエンジン編集部 ナムコQ係

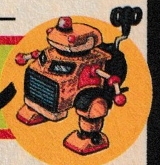
©1990㈱ナムコ



愛と正義の平成ベラボー男
超絶倫人ベラボーマン

7月発売予定／¥6,800　ACT　4M

PCエンジンユーザーの熱い声援を受け、アーケードの超人気ゲームがついに移植されたのだ。正義の心を胸に秘め、今日もどこかの街角で"ベラボー参上！"



ご町内の平和は私が守る！正義と真実の男・ベラボーマン

時は、高度成長期を迎えた70年代前半の日本。活発な雰囲気に包まれるなか、悪の科学者・爆田博士は陰謀を企んでいた。事前に企みを察知したアルファー遊星人は、超変身物質を地球人に託すため地球に降り立った。そして、偶然通りかかった男にむりやり超変身物質を押しつけて、去っていってしまったのだ。

というわけで超変身物質は、もめ事は大の苦手という生涯一サラリーマン・中村等（29歳）の手に。ホントに地球は大丈夫か？

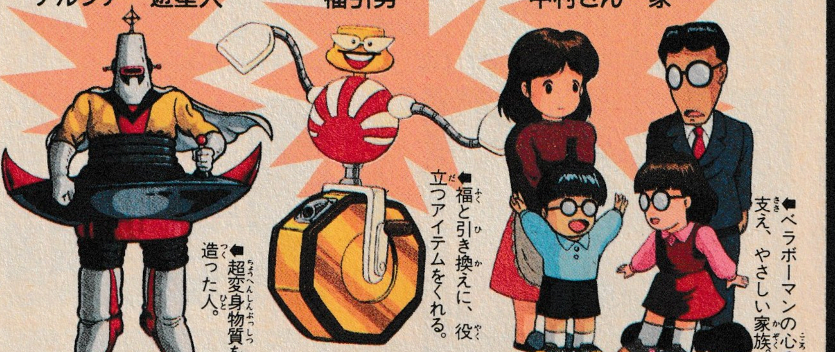
そんな世間の不安をよそに、ついに爆田博士の世界征服計画が実行された。逃げ惑う人々を救うため、敢然と立ち上がったその人の名は、中村等、いや超絶倫人ベラボーマンであった。

←この人にむりやりされちゃったんですよ。

ベラボーマンの戦いを支えてくれる(?)仲間たち

ベラボーマンはたったひとりで戦い続けているわけじゃない。たびたび現れては、貴重なアドバイスをくれる「アルファー遊星人」や、ステージクリア時などに現れて、いろんなアイテムをくれるいつも陽気な関西弁の「福引男」などの多くの人々の応援に支えられているのだ。

そして、ベラボーマンの心の支えとなる、「中村さん一家」。かわいい奥さんに一姫二太郎という理想的な子供たちが、自宅で中村さん（ベラボーマン）の戦いの勝利を祈ってくれているのだ。これらの人々に勇気づけられたベラボーマンは、「町内」「忍者屋敷」「海底」の3ステージを基本に構成された全22ラウンドに、敢然と立ち向かう!!



←超変身物質を造った人。

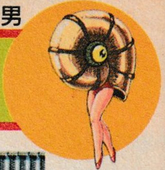
←福と引き換えに、役立つアイテムをくれる。

←ベラボーマンの心の支え、やさしい家族。

ナムコクイズ　超絶倫人ベラボーマン　問1　ベラボーマンは、アイテムをとるとシーベラボーに変身する？

響笑翔衛斎

マイマイ男

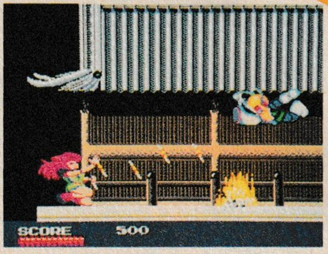


ベラボーマンのベラボーな攻撃法!!

基本攻撃

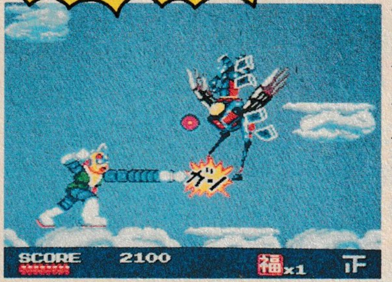
①ボタンでジャンプ、⑪ボタンで攻撃だが、ボタンを押す時間によってジャンプの高さや攻撃力（?）がベラボーに変わるのだ。たとえばジャンプひとつとってみても、①ボタンを短く押すと小ジャンプ、長く押すと中ジャンプになる。そして、①ボタンを長く押しながら、ジャンプの最高点の少し手前で⑪ボタンを押すと大ジャンプとなって、ベラボーな距離が跳べる。

もちろん攻撃のときは、腕や足、それに首が同じ調子でガンガン伸びていくのだ。



⬅ジャンプの最高点で⑪ボタンを押す。引きつけて…。

ベラボーパンチ



⬅普通に立った状態で⑪ボタンを押すと、ベラボーパンチとなる。

ベラボーキック

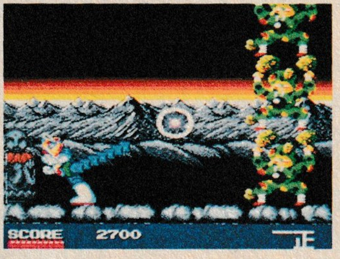
⬅方向キーの上＋⑪ボタンで、ベラボーキック。斜め上の敵に炸裂！

ベラボーヘッドバット

⬅方向キーの下＋⑪ボタンで、首が伸びてくベラボーヘッドバットだ。

パワーアップ

通常攻撃でもトンでもないベラボーマンだが、マップ内に隠されているアイテムをとれば、「波動弾」「貫通拳」など、さらにベラボーな攻撃ができるようになるのだ。



⬅これは「波動弾」。当たるを幸い、すべての敵をなぎ倒す必殺技だ。

海底での攻撃

海底のステージでは、ベラボーマンは自動的にシーベラボーへと変形する。1つのゲームで二度オイシイ、グリコのキャラメルのような（?）ゲームなのだ。

⬅シーベラボーの攻撃方法は、2種類のミサイルだ。

アタックボンバー

トリガーG7

ベラボーマンの戦いの舞台となる3ステージ

町内

ご町内は、70年代のどこにでもあった街角の雰囲気のアクションステージ。ここでは爆田のロボット軍団が、行く手を阻むのだ。

⬅レトロな郵便ポストなどの舞台装置が、ノスタルジーをそそる。

忍者屋敷

爆田の罠（?）により、ベラボーマンは時代をさかのぼってしまう。憎めない敵が多く出現するけど、とんでもない例外もいるのだ。

⬅トラップなどがあって、ちょっと面倒な迷路アクションステージ。

海底

いきなりのシューティングステージ。シーベラボーと対決するために、ファンキーな敵キャラ軍団が次々と出現するのだ。

⬅ベラボーマンが衣替え、シーベラボーの海底紀行。

ナムコクイズ　超絶倫人ベラボーマン　問2　中村等さん（ベラボーマン）の子供は、男の子と女の子が1人ずつ？

ウ号

ドリンガー

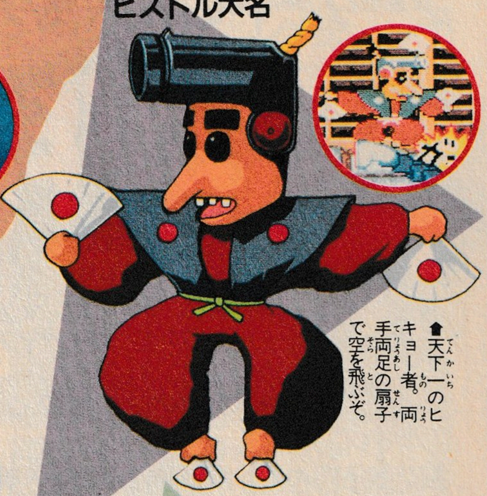
ボスキャラ紹介。あなたのおナマエ何てぇの？

⬆諸悪の根源、新田４丁目の平和を脅かす大悪人「爆田博士」。ステージ間のデモでも、好き勝手な能書きをたれてくれます。

アトランチス大王

➡頭の中に心臓、左胸に脳を持つ海の支配者だ！

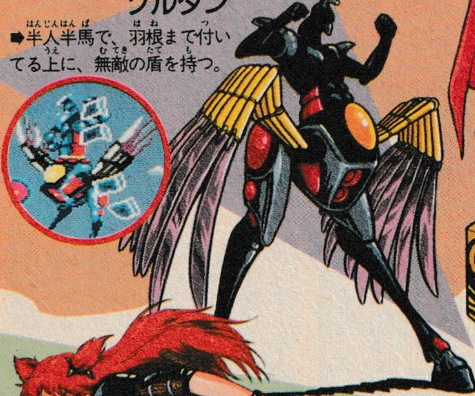
ピストル大名



⬆天下一のヒキョー者。両手両足の扇子で空を飛ぶぞ。

ゾルタン

➡半人半馬で、羽根まで付いてる上に、無敵の盾を持つ。



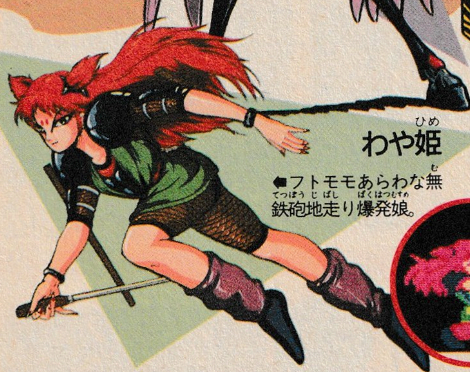
ブラックベラボー

➡ベラボーマンと同じ技を使いこなすボスだ。

ボスウンババ

➡戦うトーテムポール男の名を欲しいままにするボス。

わや姫



⬅フトモモあらわな無鉄砲地走り爆発娘。

ナムコラム

ナムコット がんのすけ の七色の変化球

「ファードラウト」制作状況その他もろもろ

いよいよナムコの秘蔵っ子、『超絶倫人ベラボーマン』が㊖PCエンジンにジャーンとお目見えです。アーケード版でくり広げられたサイケでズッコケな世界がPCエンジンの中に濃縮フリーズドライ・アロマホップ製法（ウソ）で再現。チキンラーメンの香りがするモーレツなあの頃へ、あなたをご招待いたしましょう。

ところで、もう一つ開発中の『ファードラウト（仮称）』のタイトルは『ゼビウス　ファードラウト伝説』に決定。いまだ謎に包まれていますが、開発部の扉は固く、玄武岩です。

⬅『ゼビウス』がどうアレンジされるのか？

次号では新作ドーンと大放出!!

NEW Soft TIMES

がんのすけ プロフィール	ナムコット広報マン百人衆のひとり。寛永五年生まれとも昭和五十年生まれとも言われるスポーツ冒険家で、正二位右大臣。体は鹿、尾は牛、ひずめは馬で、頭頂に１本の角、五色の毛の生えた背には一対の翼をもち、空を駆けるように飛ぶ。平成元年没（ンなアホな）

アーケードの大人気ゲームがついに移植！

SPLATTERHOUSE
スプラッターハウス

4月3日発売／¥6,800　ACT　4M

飛び散る肉片！　血しぶきの雨！　呪われた館で果てしなく繰り広げられる悪夢に、キミは耐えられるか!?　ホラー映画顔負けの、横スクロール怪奇アクションゲームが新登場!!

最愛のジェニファーを救うため　リックは単身、スプラッターハウスへ

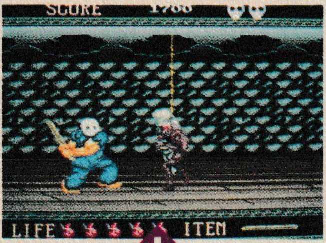
故ロジャー・ウエスト博士は、生涯を不老不死、死体蘇生、心霊現象などの研究に捧げた科学者であった。主人公リック・テーラーは、超心理学を学ぶ学生。あるとき彼は、ウエスト博士の研究室であったウエスト館の噂を聞き、恋人のジェニファーとともに館の調査にやってきた。

しかし、それが悲劇の始まりだった。そこは、博士の研究によって誕生した化け物が徘徊する恐怖の館、「スプラッターハウス」と化していたのだ!!　捕らわれたジェニファーを救え！　かくして、リックは精霊の宿る仮面「ヘルマスク」に導かれ、化け物どもに挑んでゆく……!!

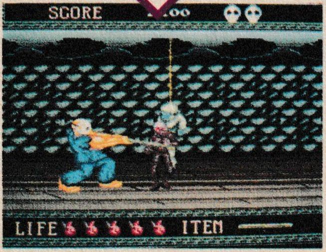
スプラッターなアイテムを使いこなせ！

ホラー映画の名作の中には、主人公の凶器（オノ、ノコギリなど）が、作品に一層の凄惨さを加えているものが多い。このゲームでも全ステージに、化け物どもをグチャグチャに打ちくだく、スプラッターな攻撃アイテムが用意されているんだ。アイテムは全6種類で、どれも使えば通常の倍の2ポイントのダメージを敵に与えられるため、たいていのザコキャラなら一撃で倒せるのだ！　使い方は、アイテムを持って⑪ボタンを押すだけでいい。アイテムのうち、スパナ、石、モリは遠くの敵を倒せるが1回限りしか使えないし、銃は弾数に限りがある。角材とナタはエリア内ならずっと使える。また、敵の攻撃を受けるとアイテムを落としてしまうが、そのときは、すぐ拾い直そう。

角材

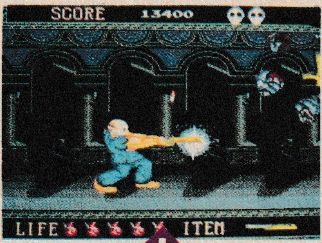


⬅はっきりいって一番使える！野球のバットと思えばいい。

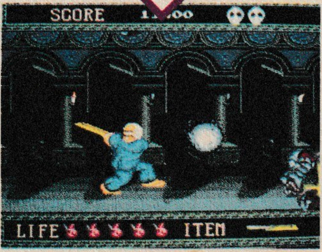


⬅ジャストミート！ザコ2匹まとめてスタンドへ一直線だ!?

ナタ



⬅暗闇にきらめく黄金のナタ！何か魔力を秘めていそうな武器。



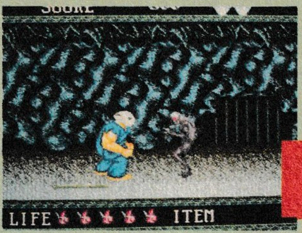
⬅一撃で敵を光の粒子にしてしまうぞ！破壊力なら一番だ。

リックの基本戦闘能力だ!

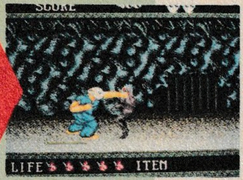
リックの攻撃方法は、基本的にはパンチとキックの2つだ。しかし、忘れてはならないのがジャンプ。敵やトラップをかわすだけでなく、パンチやキックを同時に行うことによって、多彩な攻撃ができるのだ。過激なアクションで敵を倒そうぜ!!

パンチ

リックの最も基本的な攻撃方法だ。Ⅱボタンで繰り出されるパンチは、1発で敵に1ダメージしか与えない。しかし、何発でも連続して繰り出せるので、かなり有効な攻撃方法なのだ。とにかくガンガン殴れ。



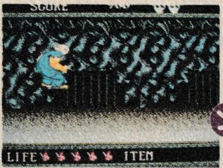
⬆リックのリーチはあまり長くないから、敵を引きつけないとパンチが当たらない。十分引きつけて……。



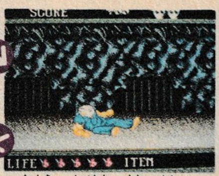
⬆左ストレートが炸裂! ただし硬い敵は1発では倒せないぞ。

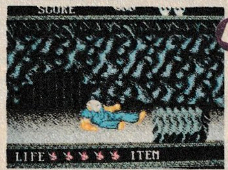
スライディングキック

ジャンプして着地の瞬間、方向キーを斜め下へ入れ、同時にⅡボタンを押すと、スライディングキックができる。これは、通常の倍の2ポイントのダメージを敵に与える必殺技だ!! ただし、タイミングがメチャ難しい。練習せよ!



⬅ジャンプの時、十字ボタンを右に入れておこう。





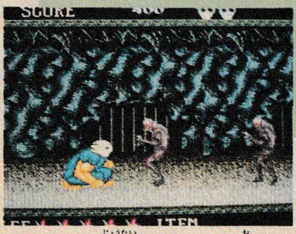
⬆着地の瞬間、斜め下へ! 早すぎると失敗するぞ。

⬅かなり遠くまで滑っていけるので、連続して敵を倒せる。

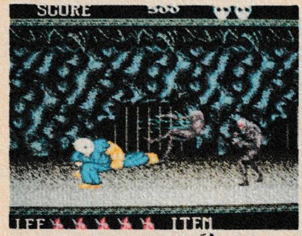
⬅こういう硬い敵を倒すのに特に有効なテクだ。基本的には対ボス用。

キック

リックがしゃがんだ状態、あるいはジャンプ中にⅡボタンを押すと、キックになるぞ。しゃがんだときのキックはローキックともいい、イビルドッグなどの背の低い敵を倒すために有効な技だ。もう1つのジャンプキックは、通常よりも高い位置へ攻撃できる。キックはパンチと違って、アイテムを持っていても使える。つまり使い捨てのアイテムを節約できるのだ! アイテムを持ってるときは、ジャンプ中に下を入れながらⅡボタンを押さないと、アイテムを使うぞ。

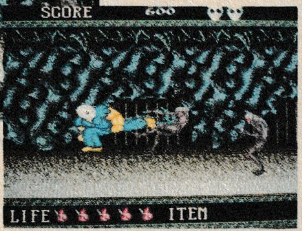


⬆しゃがんだ状態でⅡボタンを押すと、自然にキックになるのだ



⬆くらえローキック! 敵のパンチをよけながら打てる、お得な技だ。

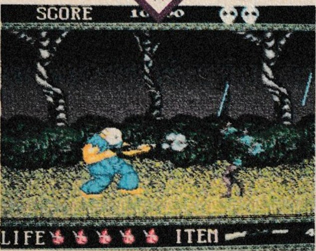
⬆ジャンプキックのチャンス! 敵の頭を狙うのだ。



➡回し蹴りが決まった。高さはⅠボタンの押し方で調節できる。

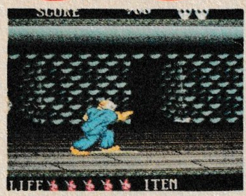
ショットガン

⬅画面右下の数字が残り弾数だ。ムダ弾は1発たりとも撃つな!

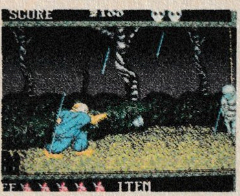


⬅威力はスゴイ。敵が潰れずに四方に飛び散ってしまうのだ!

スパナ・石・モリ

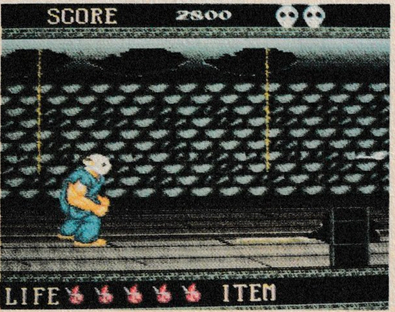


⬅スパナは一度投げたらそれっきりなんだよねえ。

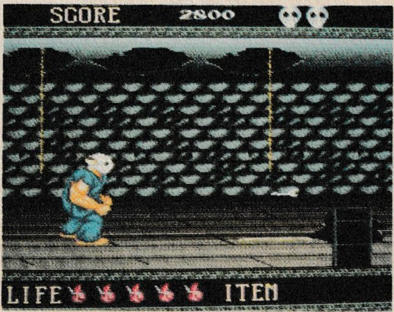


⬅石はいい場所に落ちているので、けっこう使える。

⬅モリをとるには十字ボタンを上に入れるのだ。



⬅これらのアイテムを投げつけて、敵に当たらなかった場合は……。

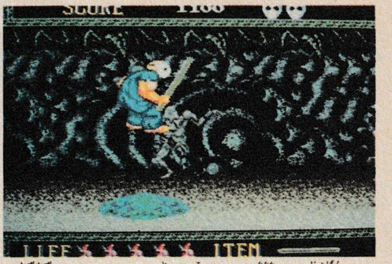


⬅エリアの最後の壁にはね返って落ちているのだ。ほとんど意味はないけどね。

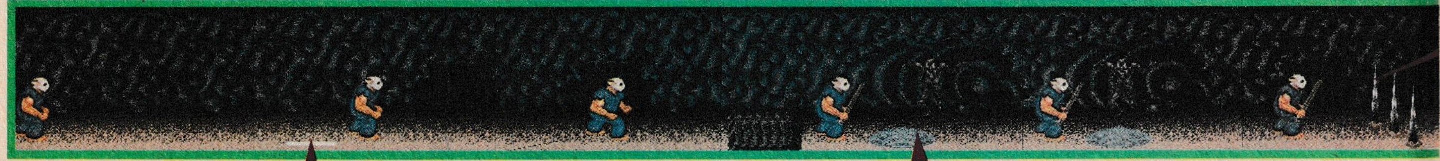
ステージ1

数々の障害をくぐり抜け、地下牢から脱出せよ!

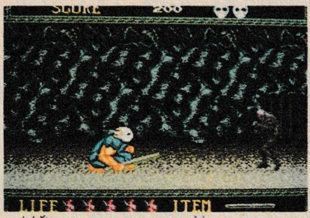
最初のステージは、スプラッターハウス別館の地下から始まる。ウエスト博士の実験材料を捕らえておいたこの地下牢には、逃亡防止用の地ヤリが、ところどころに設置されているので要注意！　だが、それさえクリアすれば難易度は低い。ここでリックの操作を完璧にマスターしておこう。



⬆数々のトラップを跳び越せ！　戦いの序盤だけに堅実にいこう。つまらないミスはあとに響く！



確実にこの角材をとろう

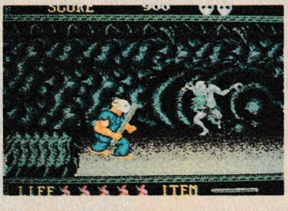


⬆角材をとるには、その上でしゃがめばいい。こいつでボカスカ殴りまくろう！

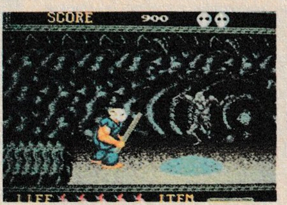
スタート直後、最初の攻撃アイテム、角材が拾える。こいつはパンチよりも間合が長いうえ、攻撃力が倍になるスグレモノだ。しかもこのエリア全体を通して使えるので、絶対とろう。ここでの敵はザコばかり。角材があればほぼ無敵のはずだ！

ストレッチデッドの体液攻撃

直接攻撃はしてこないが、吐き出す体液で大ダメージを与えてくるストレッチデッド！　こいつにはあわてて近寄らないこと。体液は跳び越せ！



⬅近づくといきなりゲロを吐く。汚いヤツだなあ。

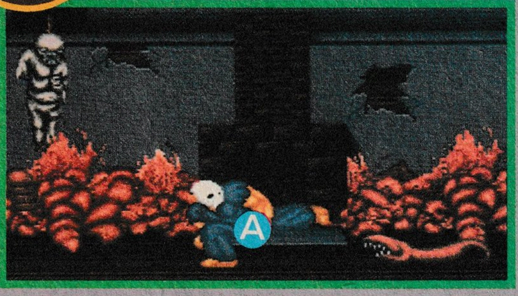


⬅体液は、しばらく水たまりになって残るぞ。

BOSSステージ　ボディイーターズ・ルーム

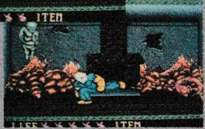
次々と襲いかかる吸血ヒルをけちらせ!!

マップ中の赤丸はワープする地点、青丸はその到着地点を示します。

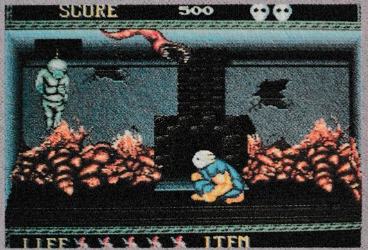


積もり積もった肉塊の中から、巨大ヒル・ボディイーターが次々と飛び出してくる恐怖の部屋だ！　こいつらに一度食いつかれたら、振りほどけないうえに大ダメージをくらってしまう。しかし攻略法はある。こいつらは基本的に床をはいずってくるので、しゃがんでキックを繰り返していれば、ほとんど無傷で撃滅できるはずだ。また、両側の出現口から飛び出すところを狙い撃ってもいい。ただ、まれにジャンプするヤツには注意しよう。

⬅2つの出現口からどんどん飛び出す。



➡画面中央でキックを繰り返すといい。



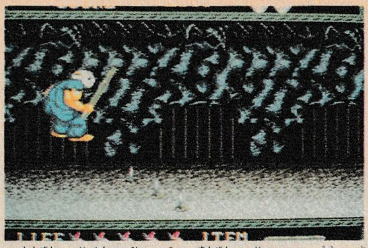
⬅中にはこんなに高くジャンプする元気のいいヤツもいるぞ。

ボディイーター

バイタリティ	1
スコア	300

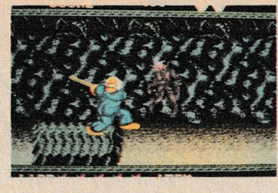
死肉を食らい化け物となったヒル。常に死肉に身を潜め、突然飛びかかってくる。獰猛で、一度食らいついたら離れないが、攻撃に失敗するとあわてて引っ込む、臆病な一面もある。

⬆鋭い歯を持つ、ヘビのようなヒル。

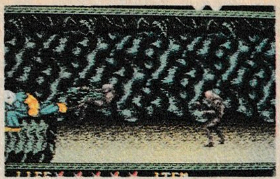


⬆完全に地面に引っ込む寸前の地ヤリの上を跳び越えていくのが、一番安全な方法だ。

地面から突然突き上げてくる地ヤリ。この上をうかつに通過すると串刺しだ！　そうならないためには、まず地ヤリの出現する位置と、タイミングを覚えこむことだ。そして、その位置の直前にわざと近づき、地ヤリを出現させておいて、引っ込み始めたら、その上をジャンプで跳び越していくといいだろう。くれぐれも、敵と戦っているうちに地ヤリの上にいた！　なんてことのないように。このゲームには時間制限がないから、あわてずゆっくり進もう。



⬅角材を持っていれば別に問題はないが……。



⬅ない場合はキック戦法に切り替えだ！

この段差に注意。ここではデッドマンがしつこく襲ってくるが、リックが段差の上にいると、通常のパンチがデッドマンに当たらなくなるのだ！　角材を持っていればちゃんと当たるのだが、もしも角材を持っていない場合は非常に苦しい。ただし、その場合はしゃがんでキックをすれば、しっかり倒せるのでご安心を。もししとめ損なうと、次のトップヘビーと一緒に戦うことになるので、必ず倒そう。

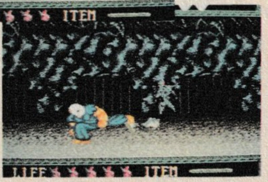
地ヤリのタイミングをつかめ

角材を持ってないとメンドウなことに

しゃがまないと倒せないバット

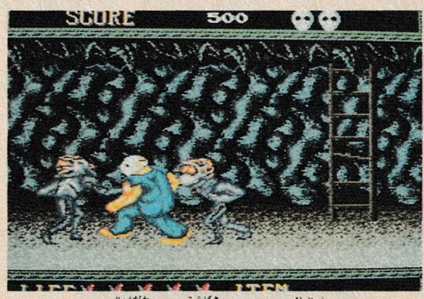
トップヘビーのダブル攻撃

⬅いきなりこんな低空にバットが！　すばやくしゃがめ！



➡なんとかキックで倒せた。しかしミスしやすい場所である。

基本的に角材を振り回してさえいればクリアできるこのエリアで、唯一の例外がここだ。何匹か飛んでくるバットのうち、1匹だけ低く飛ぶヤツがいる。こいつはしゃがんで攻撃しないと倒せないが、前後の地ヤリやデッドマンの邪魔にあって対応が遅れることが多い。すばやいアクションが必要な場所だぞ！

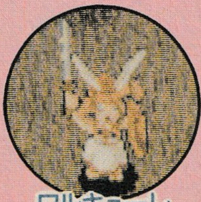


⬆こんなのに両側から攻撃されたら非常にマズイ！　必ず1組（頭と胴体）ずつを先に倒してしまおう。

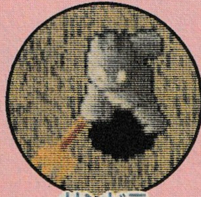
トップヘビーとの戦闘では、胴体を倒しただけで安心してはいけない。ヤツは首だけでも襲ってくるのだ！　首の動きは体よりもすばやく、斜めに飛んでくるためにかわしづらい。首の動きをよく見て、2匹のうち「1組」を先に倒してしまおう。

移植決定！ ワルキューレの伝説

移植期待度No.1ソフトが、ついに！



ワルキューレ



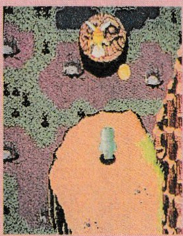
サンドラ

全国の高所恐怖症患者を、絶望のドン底へと叩き落した（ウソ）あの『ワルキューレの伝説』が、ＰＣエンジンに移植されることが決まったぞ（本当）!!

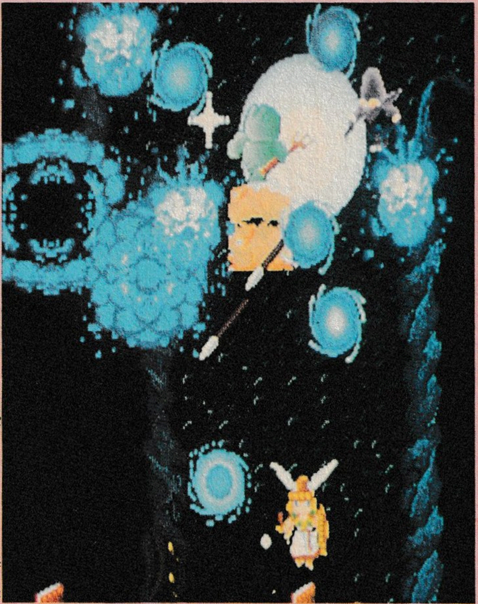
拡大・縮小・回転などの機能をフル活用した、ＲＰＧタイプのシューティングゲーム。「神の子」ワルキューレは、欲望の化身カームズの魔の手を退け、地上を救うための旅へ出る……。

ＰＣエンジン版は、１Ｐ専用になるらしい。詳しい情報は、次号の大特集を待て！（画面はすべてアーケード版）

⬅要所要所に入る、きれいなビジュアルも見所だった。



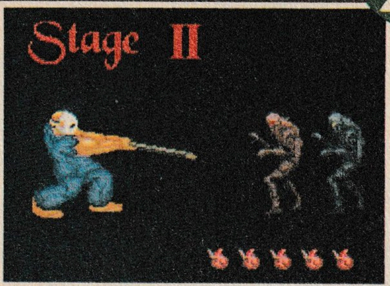
⬅2重スクロールで、下の地面が見えるのが恐怖なのだ。



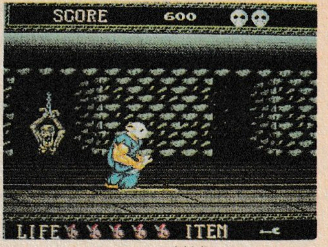
⬅画面上で繰り広げられる、美しい魔法の数々が、どこまで再現されるのか。

ナムコクイズ　スプラッターハウス　問6　トップヘビーは、一度倒されても、頭だけで体当たり（？）してくる？

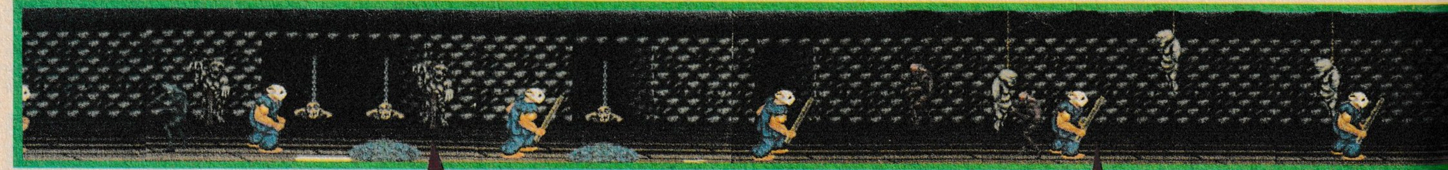
ステージ2 スプラッターハウス別館の怪



かつてウエスト博士が、まさに狂気ともいえる凄惨な人体実験をくり返していた実験室だった、ハウス別館の中心部だ！　ここは、様々な実験が行われていた拷問部屋、使用済みの死体を流していた地下水路、そして心霊現象の実験部屋、ポルターガイスト・ルームの3エリアからなっており、それぞれに恐怖の仕掛けが施されている。気をぬくな！

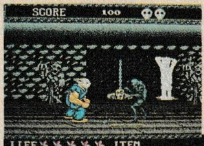


⬆哀れな実験体たちの怨念がそのままこのステージの恐怖に！　アイテムは大切だぞ。

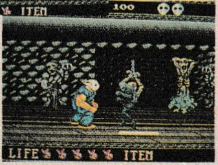


トュウーチャーデッドの体液を跳び越えろ

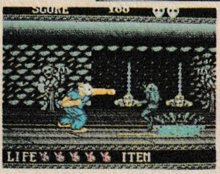
強酸性の体液を吐き出すトュウチャーデッド。この体液に触れるとダメージを受けてしまうので、跳び越えていこう。ちなみに、体液はしばらくすれば消えてしまうので、慎重な人は消えるまで待っていてもよい。



⬇ドバッとおぞましい体液を吐くのだ！



⬆トュウーチャーデッドが伸び上がって光ると……。

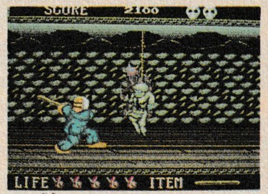


⬅そして水たまり状に。こいつの当たり判定はわりと甘いが注意。

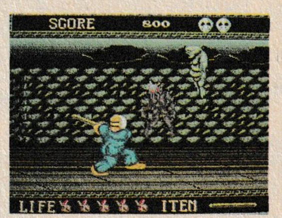
⬅体液は自然に消えてしまう。結局は待つのが一番安全かも。

ハンキングデッド・デッドマンをまとめて

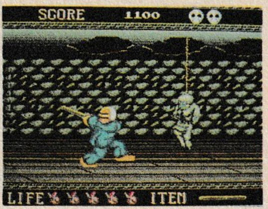
このステージのハンキングデッドは、吊されたまま上下するだけなので、恐れることはない。そこで、直前にある角材をとって、その長い間合を利用して、同時に現れるデッドマンとまとめて倒そう。気持ちいいぞ！



⬆2匹まとめてトマトにしろ！
それにしてもいいフォームだなあ。



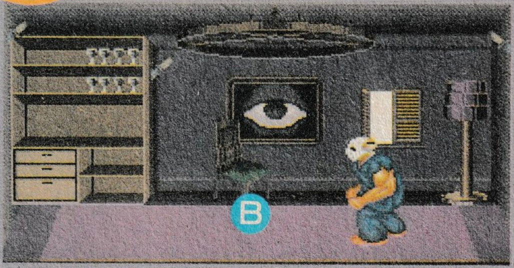
⬅角材はかなり離れていてもヒットするから便利だ。



⬅こいつが潰れたあとの体液には、触れても大丈夫。

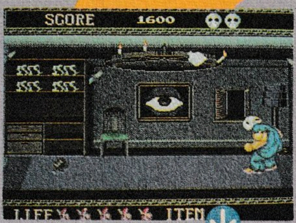
BOSSステージ ポルターガイスト・ルーム

姿の見えない強敵！



一見、応接間風のまともな部屋だ。しかし、この部屋こそかつてウエスト博士の心霊実験によって呼び出された邪悪な霊、ポルターガイストが住みついた呪われた部屋なのだ！　それは、この部屋の様々な家具にとりつき、目まぐるしく飛び回って襲ってくる。それら家具の動きの法則を見つけないことには、クリアは難しいぞ!!

落下物をよけまくれ

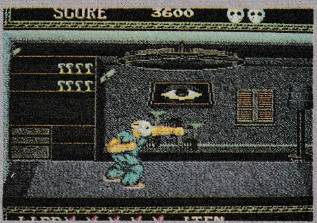


⬅いきなり地震のようなラップ現象。まずは右へ寄れ。

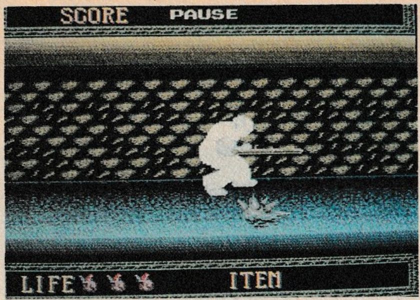
➡落下物が残り少なくなったら中央へ戻ると安全。

襲いかかるイスを壊せ

⬅今度はイスが小刻みに飛び跳ねながら襲ってくる！



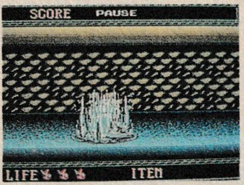
➡パンチのタイミングが合いにくいが、接近して倒せ。



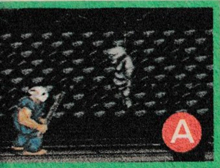
➡ジャンプのタイミングがまずいとこの通り。トゲトゲに触って「イテッ!」

水針球は、触れるとダメージをくらうのはもちろん、壊すことができない難敵だ。というわけで、こいつは跳び越えるしかないのだが、そのとき、水針球とぶつかる一歩手前ぐらいの地点でジャンプするのがコツだ。タイミングが命だぞ。

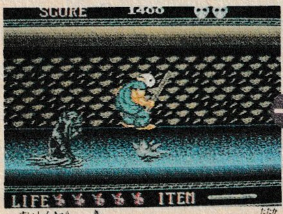
ウォーターデッドが突然前後に現れる場所なので、特に後方に注意すること。万が一角材を落としてしまった場合は、あえて拾わずにしゃがんで、キック戦法に切り替えよう。またこのあとすぐに2つの水針球が襲ってくるが、ここでまごまごしていると、2つの水針球がほとんど並んでくることがある。こうなると跳び越すのは難しいので、サッサと倒そう。



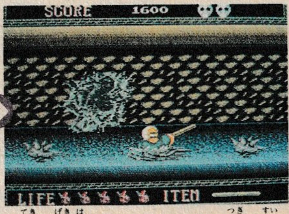
➡ダメージを受けると、角材も落としてしまうぞ。



⬅①ボタンを強く押せば対空時間も長くなる。



⬆水針球が来たのでは、おちおち戦ってもいられない。まずジャンプだ。

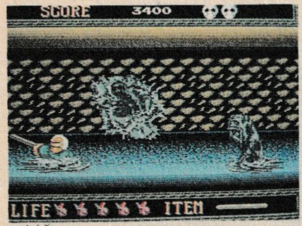


⬆敵を撃破! しかしすぐに次の水針球が迫ってくる。もう一度跳べ!

水針球を跳ぶために

ウォーターデッドと水針球

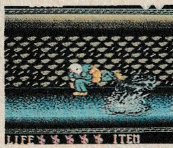
ウォーターデッドは角材で叩け



⬆角材ならウォーターデッドのリーチより長い。安全に戦えるぞ!

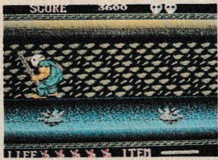
水中から突然出現してパンチを繰り出すウォーターデッド! こいつの長いリーチに対抗するには、角材が不可欠だ。スタート直後の角材を忘れずに。

⬇角材がない場合は、キックで戦うしかない!

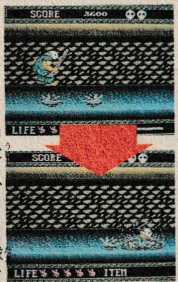


前後から来る水針球を跳べ

水針球の挟み打ちだ! 当然前後どちらかへジャンプしなければならないが、敵の次なる攻撃に備えるためにも、後方から迫る球を先に跳ぶべきだろう。その後間をおかず、前方の球を跳ぶのだ。



⬅後ろからくる球を先に跳ぶのが基本。

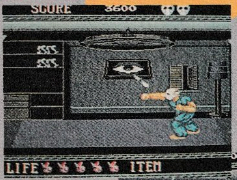


⬅次に向き直って前の球を跳べ。

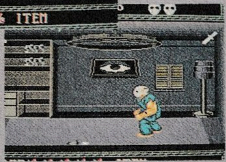
⬅素早い動作で着水に成功!

ポルターガイストを倒すのだ

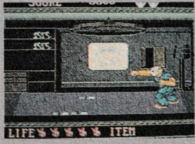
飛び交うナイフをかわせ



⬅ナイフが飛んでくる角度は2つある。よく見よう。



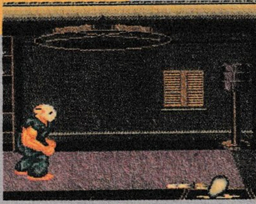
➡次は2つのナイフが同時に!



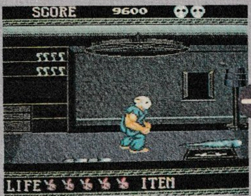
➡すべてのナイフを落とすと、真ん中の絵が光り……。

ピクチャーに霊がひそむ

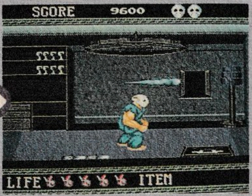
ピクチャーは、どちらかの壁に反射させるようにして殴れ。倒すとポルターガイスト本体が出現するぞ!



⬅5回攻撃が当たると、絵は床に落ちる。そして……。



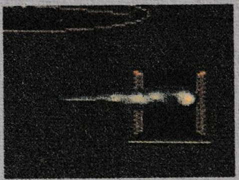
⬆ピクチャーを倒すと、中から人魂のようなものが出てきた!



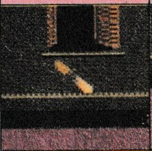
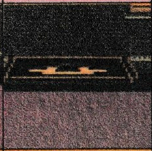
⬆これが本体だ! しかし何もせずに逃げてしまったが……!?

ポルターガイスト

様々なものにとりつき、間接的に攻撃をしてくる霊体。本来は無作為的な現象だが、ウエスト博士の研究により邪悪なものとなった。ちなみに最後に現れる本体自体には攻撃能力はないが、倒すこともできない。

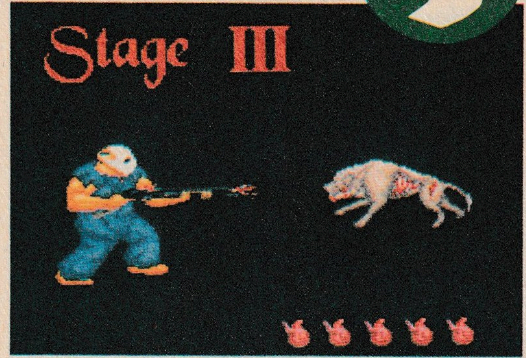


⬅ポルターガイスト本体に攻撃は不可能。

ナイフ	チェア	ピクチャー
		
バイタリティ 3	バイタリティ 5	バイタリティ 5
スコア 1000	スコア 2000	スコア 3000

ナムコクイズ スプラッターハウス 問8 映画「ポルターガイスト」は、1982年にアメリカで公開された?

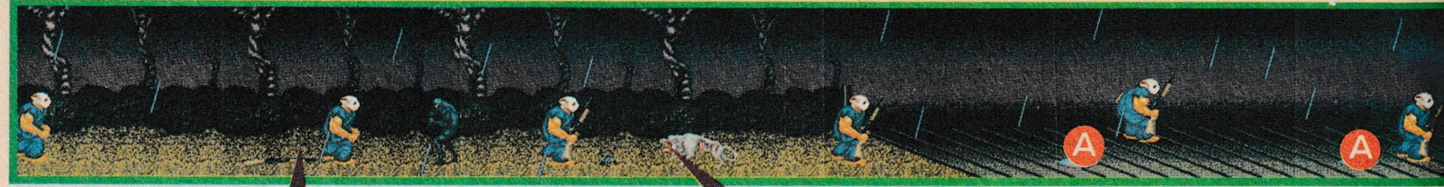
ステージ3



降雨の森を抜け、スプラッターハウスを目指せ！

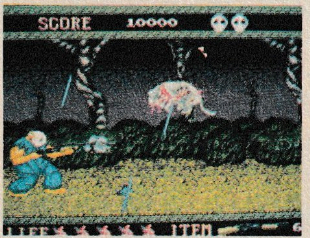
降りしきる豪雨の中、別館から本館へ続く道を進むステージだ。ここは基本的には一本道なのだが、途中ウォーターハンドというトラップにひっかかると、もう1つのエリア・漆黒の川に引きずり込まれてしまうのだ！　こうなるとムダ足を踏むばかりか、かなりツライ展開になるぞ！

⬆このステージにのみ登場するアイテム、ショットガンの使い方がクリアのカギだ。



ショットガンは超気持ちイイ

ショットガンは遠くの敵を倒せるだけでなく、敵どもをバラバラに吹き飛ばしてしまうことのできる、ウルトラ気持ちいいアイテムだ！　ただし弾数には制限があるので、ムダ弾は撃たないように。

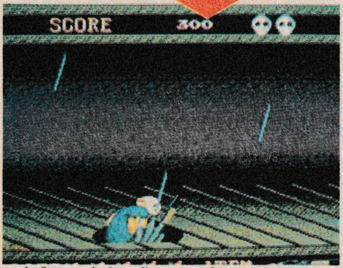


➡どうだいこの威力！　ただし弾は8発しか撃てないのだ。

➡通常はドロッと潰れてしまう化け物が……。

➡これだとバラバラになって四方に飛び散るぞ！

➡橋の上のトラップにひっかかると、巨大な手が現れて……。



⬆無理やり地下へ引きずり込まれてしまう。そこには地上以上の苦難が待っているのだ。

イビルドッグはうまくかわせ

イビルドッグは死肉を食わせておけばおとなしい犬である。キックで倒してもいいが、うまく死肉の上に誘えば襲ってこないぞ。

➡背の低い敵を跳び越すには、タイミングが大切！

➡そして死肉を食わせておこう。あとは逃げるが勝ち。

⬆イビルドッグを出さないように、デッドマンを跳び越そうとしてもムリ。

ウォーターハンドにつかまると

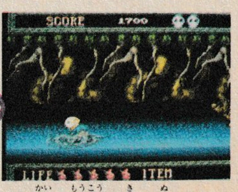
ここは漆黒の川。基本的にステージ2の地下水路と同じような場所なので、初めの水針球は確実に跳ぼう。しかしアイテムがないため、かなり苦戦するはずだ。

⬆いきなり水針球のお出迎え！　しかも数が多いぞ。前のステージの地下水路の要領を思い出して、がんばろう。

ウォーターデッド＋水針球

ここでは2種類の強敵が同時に襲ってくるが、出現地点がランダムなため、どちらを先に対処するべきかは一概には言えない。臨機応変に構えよう。

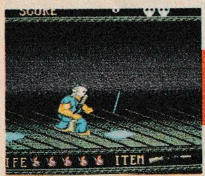
⬆ここではキックが唯一の武器。とにかくジャンプ！



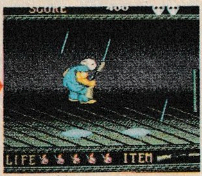
⬆2回の猛攻を切り抜けると、ようやく出口が……。

橋の上で動いている3つの水たまりに触れるとウォーターハンドが出現する。これに捕まると地下のエリアに引きずり込まれてしまうのだ。

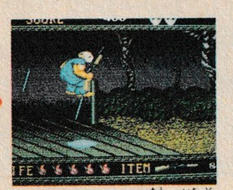
一見、簡単に跳び越せそうだが、とてもいやらしい動きをするため、たいていはひっかかってしまうようだ。下の写真でパターンを覚えよう。



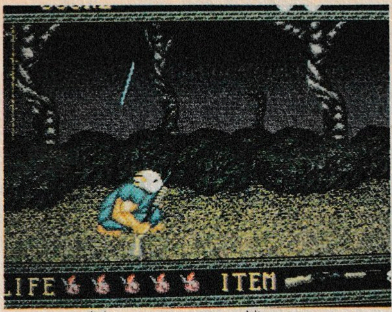
⬆最初のはすぐ跳び越せる。2つめは一度寄ってきて…



⬆すぐ遠ざかる。このフェイントにひっかかりやすい。



⬆つまり2つめの前で一度様子を見れば大丈夫なのだ。



⬆もちろん銃がなくてもボスは倒せる。しかし、せっかく落ちてるんだから……当然拾うよね。

普通に来た場合、おそらくもう銃の弾は尽きているか、銃そのものを失っていることだろう。しかし、ここにも1丁の銃が落ちている。このステージのボスは硬いので、絶対にとってから戦おう。

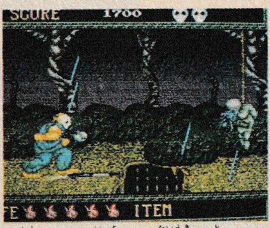
ウォーターハンドのパターンをつかめ

ショットガンで装備を固めろ

石は有効に使え

たかが石と思ってバカにしてはいけない。これを投げれば、この先にいる、体液を飛ばすハンキングデッドを無傷で倒せるのだ。すでに銃を持っている場合でも、弾を温存するために、石と持ち替えることをすすめる。

⬆銃で撃ってもいいんだけど、弾が……。やはり石を使おう。



⬆石のある位置にも体液は飛んでくる。少し後退して投げよう。

裏 攻略法

2つの銃で楽々攻略

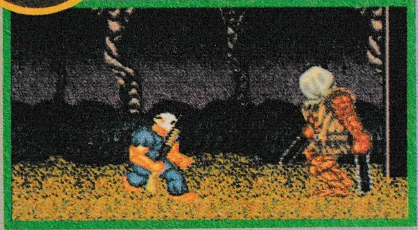
あのピギーマンを簡単に倒せる技がある。まず最初に銃をとったら、使わずにキックだけで敵を倒して進む。そして2つめの銃のところへ来たら、ちょっと進んではしゃがむことを繰り返し、銃を持ち替えながら進むのだ。これでピギーマンのところへ行けば、合計16発の弾を撃ち込めるってわけだ。これで楽勝！

⬅最初の銃を温存し、2つめの銃と持ち替える。

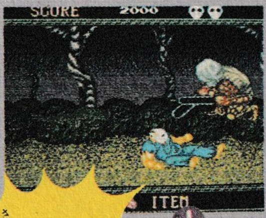
⬅交互に持ち替えながら少しずつ進めば可能だ！

BOSSステージ 降雨の森

両腕がチェーンソーの巨人、ピギーマンを倒せ！

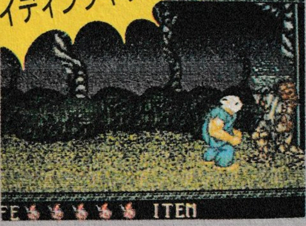


バイタリティ20！ 巨体に似合わぬ身の軽さを持つ強敵ピギーマンだ。こいつを倒すには、まずありったけの弾を撃ち込んでから、スライディングキックの連発というのが定石だが、かわされることもある。それよりも動きを封じるためには、右端へ後退したところへダメージ覚悟で接近し、殴りまくるというテもある。いずれにしろ、簡単には死なないぞ！



⬅今こそ必殺技が有効なときだ。よく狙って放て！

必殺スライディングキック



⬅それでも6〜7発決めてようやく倒せる。あー疲れた！

ピギーマン

バイタリティ 20　スコア 5000

両腕がチェーンソーになった殺戮マシン。本館をガードする無敵の人工生命体である。

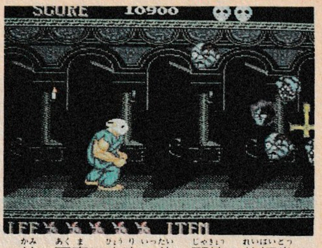
⬅「不死身」の異名を持つ体力魔人だ。

⬅序盤は銃で少しでもダメージを与えておこう。

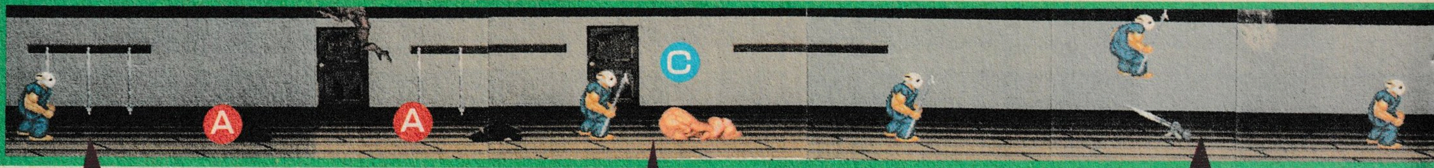
ナムコクイズ スプラッターハウス 問10 「スプラッター」とは、トマトなどがグチャッと潰れるときの擬音である？

ステージ 4 スプラッターハウス本館に侵入

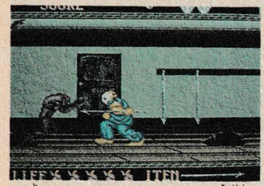
いよいよウエスト館本館へと突入するぞ！その入口にあたるこのステージは、侵入者を切り刻む回転刃の間、自分の分身と戦うことになるミラールーム、逆さ十字を祭る禁断の礼拝堂の3エリアからなる。このうち礼拝堂は、魔物が最も好む、神を封じた祭壇があるという、いわくつきの部屋だ。ほかに罰則エリアとして、落とし穴に落ちると入る腐肉の廊下があるので注意。



⬆神と悪魔は表裏一体。邪教の礼拝堂では終わりのない恐怖が待ち受けている!!

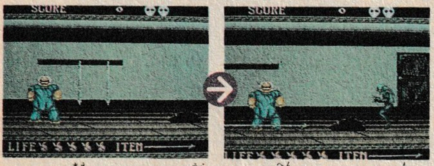


モリをうまく使え



⬆跳びはねるデッドマンは危険なので、モリで倒そう。

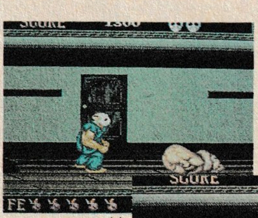
モリはたくさんあるけど、これで倒すのは赤いデッドマンだけにしたい。青いヤツは自然に落とし穴に。



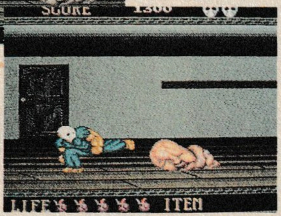
⬆モリも前のステージの裏技「ずらし持ち」を使えば…。 ⬆この辺までまとめて持ってこれる。ちょっと有利。

ノブーはしゃがんで

まだ成長段階の化け物ノブーは、動きが遅くさしたる攻撃法もないが、ヤツの体型上こちらも身を低くして戦わねばならない。しゃがんでキックだ！



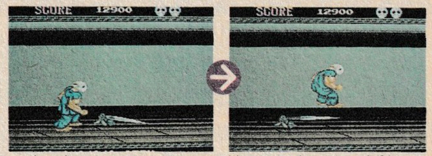
⬆ズルズルと軟体動物のようにうごめくが…。



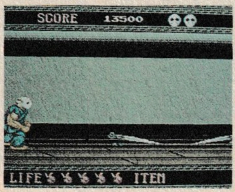
➡キックで楽勝。生理的嫌悪感だけの敵だ！

回転刃の跳び方

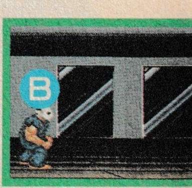
跳び方は下の写真を見ること。ただしバットが邪魔に入るため、簡単には跳べないぞ。

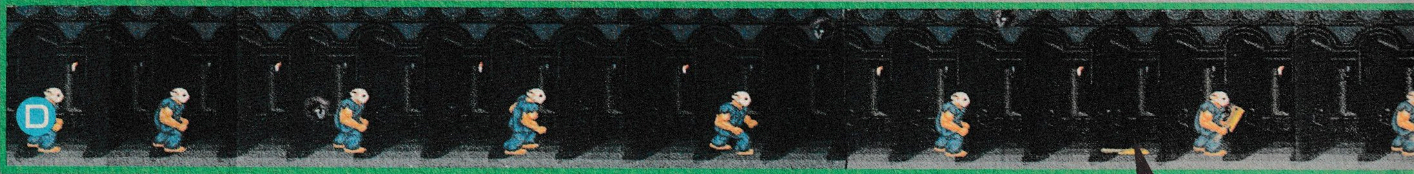


⬆刃が向こうに行ったときに近づいて跳ぶのが基本だ。



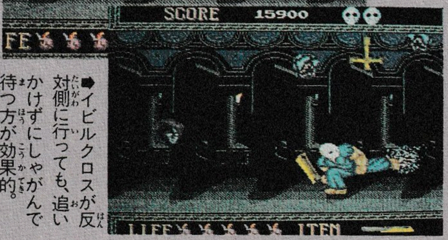
➡2つの刃の間に挟まれないようにしよう。





逆さ十字の化け物・イビルクロスに支配された暗黒の礼拝堂だ。こいつは手下であるナイトメアーを次々と出現させて飛び回るぞ。倒せば、この邪教の館に再び神の光をともせるのだが……黄金のナタがぜひ欲しい！

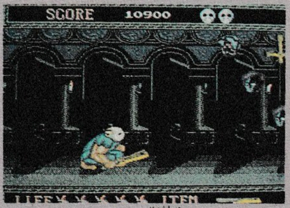
⬅イビルクロスは、隅の方に移動して近づいたら切りつけて……。



➡イビルクロスが反対側に行っても、追いかけずにしゃがんで待つ方が効果的。

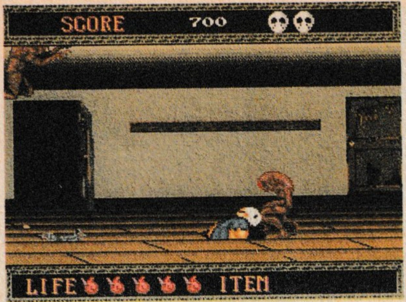
ナタを入手

ここは全ステージを通じてナタが拾える唯一の場所だ！必ず拾うこと。



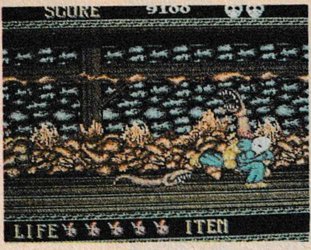
⬆しゃがんでナタを入手。これをとればリックの攻撃力が倍増するのだ。

ナムコクイズ スプラッターハウス 問11 逆さ十字は、かつてヨーロッパにおいて悪魔の象徴とされていた？



⬆このステージ内にある床の穴にはまってしまうと、ボディイーターの部屋に。

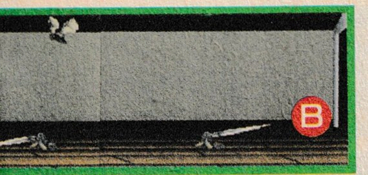
➡気のせいか、ボディイーターも前より凶暴になっているぞ。

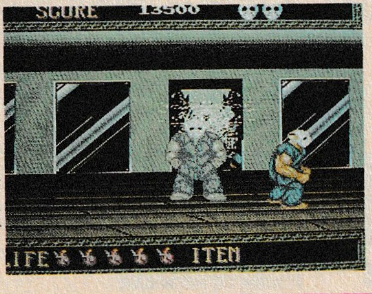


➡しかし、基本的にローキックを繰り返せばいいのは同じだ。

回転刃の間で落とし穴に落ちるとここへ来る。ここではなるべく急いで進んで、画面右端にいよう。ボディイーターがあまり襲ってこないぞ。

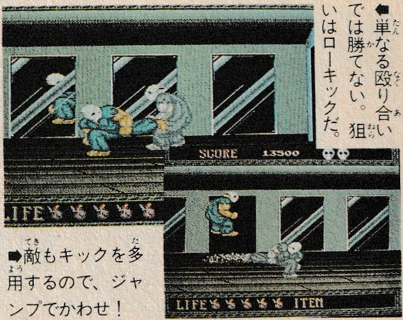
ステージ1のボス、ボディイーターのいる部屋





➡鏡を割って登場！力は互角、色違いの分身との決闘だ！

合計18枚の鏡が連なった特異な部屋だが、実はここはかつてウエスト博士が悪魔との交信を行っていた恐ろしい部屋なのだ。なんと、これらの鏡のうち、いくつかにリックの姿を映すと、中からリックの分身・ミラーリックが飛び出してくるのだ！（ちなみにその鏡は最初から数えて5、9、15枚めであることが多い）こいつは分身のくせに本物以上の俊敏さでキックを繰り出してくるのだ。動きをよく見て、数少ないスキを突かないと倒せないぞ！



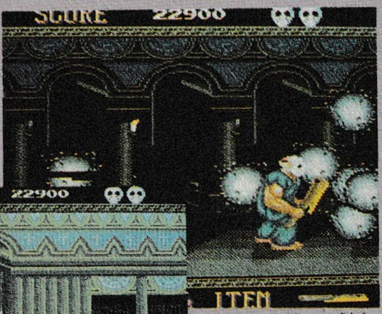
⬅単なる殴り合いでは勝てない。狙いはローキックだ。

➡敵もキックを多用するので、ジャンプでかわせ！

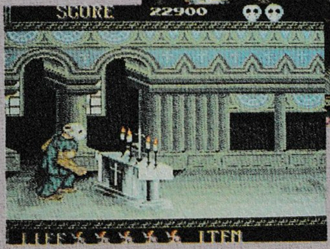
ミラーリックは手強いぞ、心して戦おう

BOSSステージ 禁断の礼拝堂

現れては消えるナイトメアーを倒し、イビルクロスを破壊しろ！



➡ナタを持っていれば、6回切りつけるだけで簡単に倒すことができるのだ。



⬅礼拝堂に巣くう悪魔は去り、美しい音色が響きわたる。しかし、この平和もつかの間の夢。

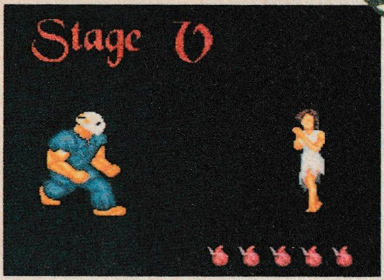
ナイトメアー バイタリティ1 スコア 500

イビルクロス バイタリティ12 スコア 5000

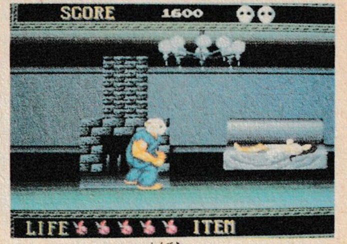
世の様々な怨念が集まって生まれた邪教の主、逆さ十字が命を持った化け物である。ナイトメアーはその信者たちであり、常にイビルクロスを護衛している。イビルクロスを倒さない限り、ナイトメアーをいくら倒しても終わりはない。この教会の神を封印したのもこいつだ！

⬆逆さ十字は悪魔の印。こいつを倒せば礼拝堂も……。

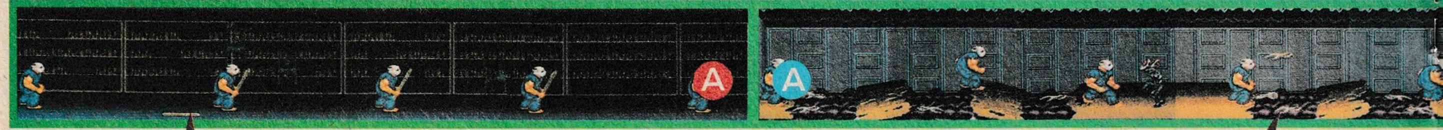
ステージ5 ついに本館中央部に突入！



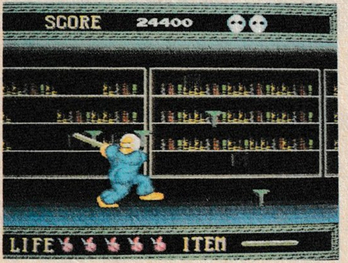
ロジャー・ウエスト館。別名をスプラッターハウスと呼ばれるこの怪奇の館に、ついにたどり着いたリック。この館に捕らえられているジェニファーを助け出すのだ。今までと違い、いくつかにルートが分かれているが、どのルートでもとらわれの部屋に行けるようになっているから、苦手な敵キャラの出現しないルートを選べるぞ。



⬆このステージの目的である、ジェニファーが捕らえられているのが、この部屋だが…。



角材でイスを破壊しろ



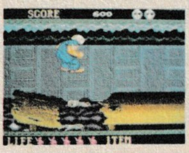
➡角材で叩けば、イスはコナゴナになって飛び散るのだ。

ステージ5の最初の部屋は、本棚のズラリと並んだ書庫。ここでは霊的存在に操られたイスが襲いかかってくる。イスは角材の一撃で簡単に壊せるから、どうってことない部屋なのだ。

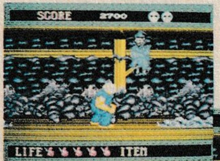
ハネるウッディに注意

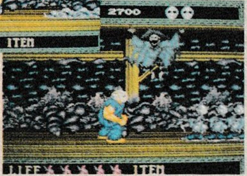
この部屋は、ウッディの繁殖によって床がめくれている。斜面の床はよく滑るから、毒々しい肉片溜りに落ちないよう注意しよう。あと、斜面の床には留まれないので、跳ねてくるウッディを避けるのが難しい。倒せないときは、かなり厄介な敵になるかもしれないぞ。

➡ウッディが跳ねたときにジャンプ。



➡そうすればタイミングピッタリ。





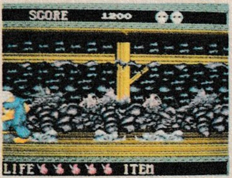
➡マスターの一声で蘇るのだ。

⬆リバイバルを倒しても……。

このマスターズルームに出現する化け物は、マスターデッドとリバイバルデッド。リバイバルをいくら倒しても、マスターが呪文で一斉に復活させてしまうので、どうしようもないのだ。マスターズルームは、このステージ最大の難所であるといえるだろう。

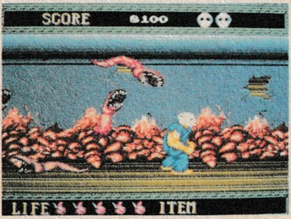
マスターズルームの怪

マスターズルームの怪・攻略編



➡マスターを倒すと、リバイバルも死ぬぞ。

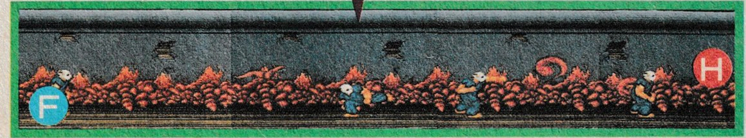
このマスターズルームをどう攻略するかというと、まずマスターは、右上と左上を行ったり来たりしながら、それぞれの頂点で呪文を唱える。この呪文さえ防げば、リバイバルが復活することはない。そこで、マスターの動きを追い、呪文を唱える前に攻撃を加えるのだ。これを繰り返せば、リバイバルを復活させずにクリアできるはずだ。

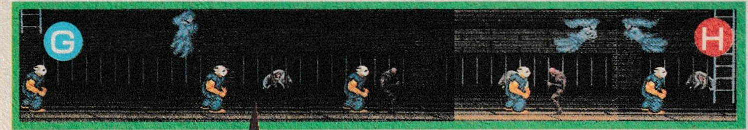


➡リックめがけて飛びかかってくる巨大なヒルたち。

ステージ1のボス・ボディイーターの出現する部屋。攻略法はいらず、リックに襲いかかってきたものだけを倒していけば大丈夫、という、それほど難しくない部屋なのだ。

ボディイーターの部屋





イビルドッグ・ジョーカーの空陸共同作戦

⬆ザコキャラしか出現しないから、ラクラク攻略。

⬆敵が上下にいるので、注意が散漫になりやすい。

ジョーカーはジャンプキック、イビルドッグはしゃがみキックしないと攻撃できないのが面倒なくらいで、簡単な部屋。

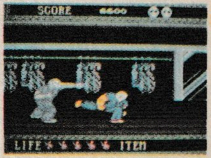
ピクチャーゴースト・ジョーカーの幽霊部屋

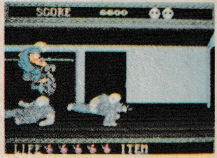
➡霊的存在である敵しか出てこない特殊な部屋。

この部屋は、実体のない霊魂の巣窟と化している。などと書くと大変そうに聞こえるが、どちらのキャラも、パンチ一発で簡単に倒せるザコキャラなのだ。

ミラーリックの攻撃をかわせ

このドレッサールームでは、入口から数えて2、4、5番めの鏡から、ミラーリックが出現する。ここの鏡と鏡の間隔は短いので、早く倒さないと一度に2人を相手にすることになるぞ。


➡またまた出現したミラーリック。


➡グズグズしていると一対2になるぞ。

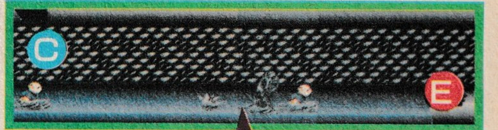
トップヘビーが出現

⬆前後からトップヘビーが現れ、挟み打ちされてしまうのだ。

ちょっと長い床の上では、トップヘビーが出現。こいつは攻撃しようとすると、逃げるので倒しにくい。倒したあと、頭が飛んでくることを忘れるな。

ウッディに当たるな

⬆ウッディは一定のパターンでジャンプすることを覚えておこう。



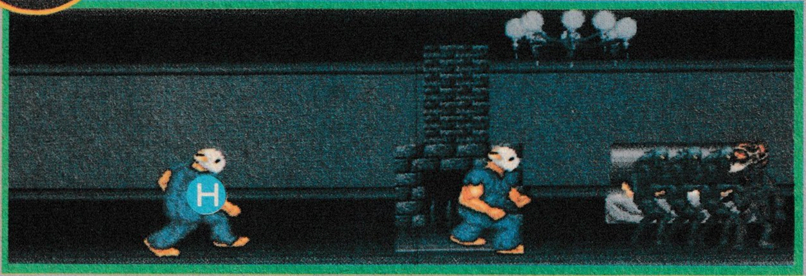
水針球を跳ぶタイミングが

➡うまく着地しないと当たる。

ウォーターデッドがたくさん出現するので、うかつにジャンプできない。

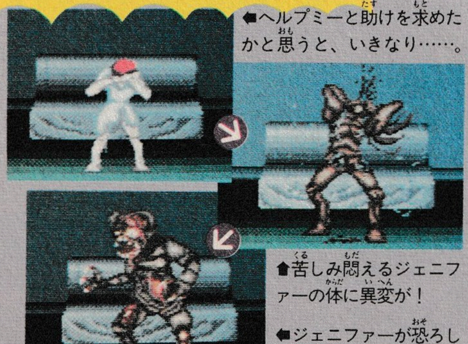
BOSSステージ とらわれの部屋

最愛のジェニファーを自らの手で…



リックの恋人ジェニファーが捕らえられているのがこの部屋。そして化け物たちが生まれる胎内洞に最も近い場所でもある。そのため、ジェニファーも魔性に魅入られてしまったのだ。ジェニファーは、伸縮自在の爪と驚異のジャンプ力を武器に、リックに襲いかかってくる。彼女をその呪縛より救うには、彼女を倒すしかない。 攻略法は、部屋の隅に立ち、ジェニファーが上から襲いかかってきたらパンチするだけで倒せる。

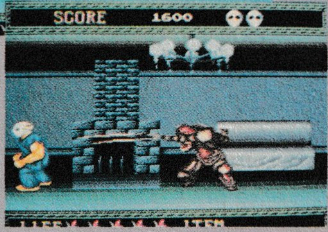
ジェニファーが怪物に


⬅ヘルプミーと助けを求めたかと思うと、いきなり……。

⬆苦しみ悶えるジェニファーの体に異変が！

⬅ジェニファーが恐ろしい魔物になってしまった。

⬅左隅でジェニファーが飛びかかってきたら攻撃。


➡ジェニファーの攻撃は隅にいれば当たらない。

ジェニファー

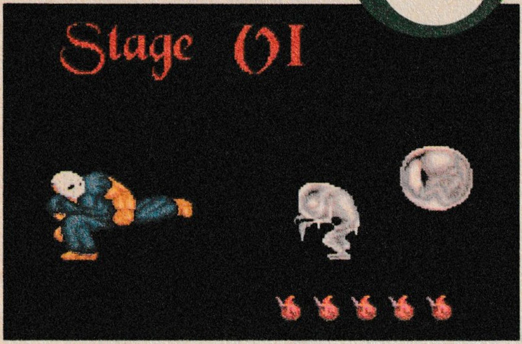
バイタリティ	18
スコア	6000

スプラッターハウスは、何者をも魔性の者に変える。そしてとらわれのジェニファーもその例外ではなかった。彼女を救うためには、彼女を倒すしかない。しかしそれは彼女の死を意味することなのだ。

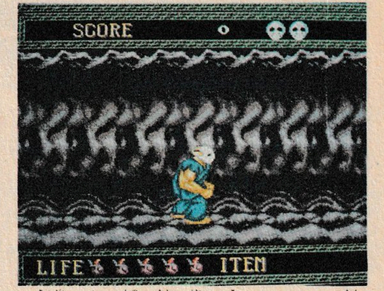
⬆ジェニファーをこんな姿に変えたヤツは……。

ナムコクイズ スプラッターハウス 問14 化け物になってしまったジェニファーを元に戻すには、リックの愛が必要である？

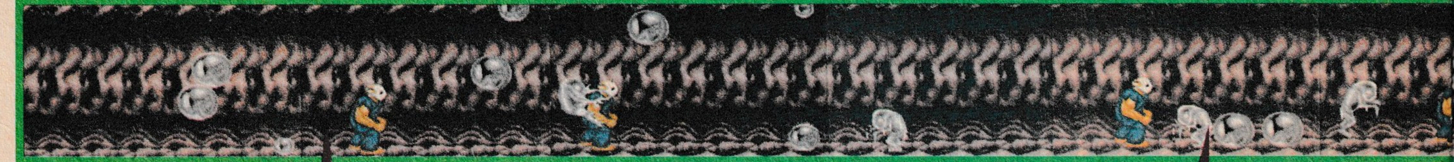
ステージ6 化け物の生まれ出るところ胎内洞



スプラッターハウスの地下にこの胎内洞はある。そして、すべての災いはここから生み出されていたのだ。ウエスト博士の研究の集結は、この人工生命体を生み出し続ける胎内洞である。そして自らの意思で怪物を生み出すようになった胎内洞の働きを止めるには、「マザー」を倒すしかないのだ。



⬆巨大な生き物の中に入り込んだような、何ともいえない恐怖感が漂う胎内洞。



エッグオバからオバへ高速成長

胎内洞より生まれたエッグオバは、瞬時にしてオバへと成長する。そのスピードを見れば、なぜ化け物がこれだけの短期間で、スプラッターハウス中に繁殖したかわかるだろう。

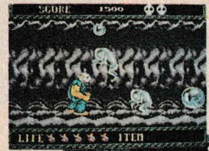
➡胎内洞の壁から生まれ落ちたエッグオバが……。

➡すでにオバに！ 何という成長の早さだ。

⬅オバは他の生物の背中に飛びつき、養分を吸う。

大量発生地帯

ここではエッグオバ・オバが続々発生してくる。あまりの数に対応しきれず、気がついたらオバが背中に、なんてこともあるから注意しよう。バイタリティを吸われるなんて、気持ち悪いぞ。



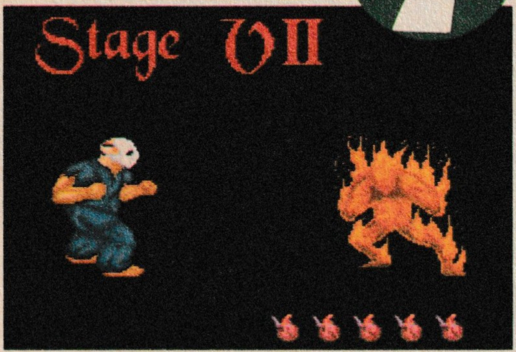
⬅倒しても倒しても現れ……。

➡気がついたら背中にいる。

⬅しゃがんで蹴ればベスト。

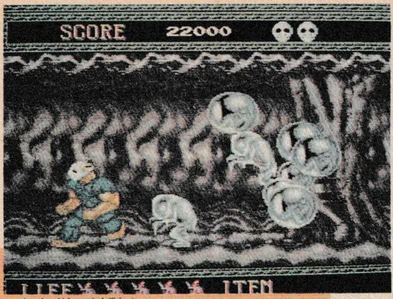
⬅あまりに接近しすぎると、すぐに飛び乗られてしまうのだ。

ステージ7 燃えさかる森を背景にリックの最後の戦いが、今、始まろうとしている



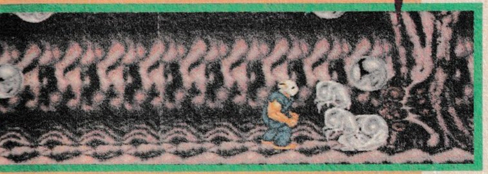
すべてを終わらせるためにリックは、ロジャー・ウエスト館に火を放った。あたり一面を炎がなめまわし、なにもかもを灰にしていった。この業火の森は、リックの最強にして最後の、敵との戦いの舞台となるのだ。

⬅業火の森の中、単身リックは進む。最後の脱出劇が始まる。



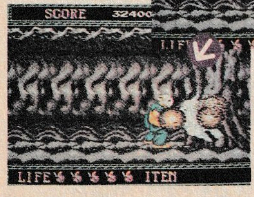
⬆胎内洞の心臓部である「マザー」から、エッグオバが尽きることなく生み出されていく。

次々エッグオバが出現



⬅次々と生み出されるオバを攻撃していると……。

➡ガンガン「マザー」に攻撃が当たるので……。

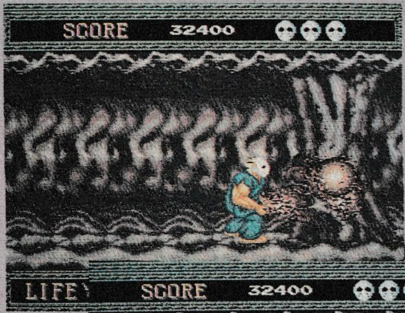


⬅気がつくと「マザー」を倒してるなんてこともある。

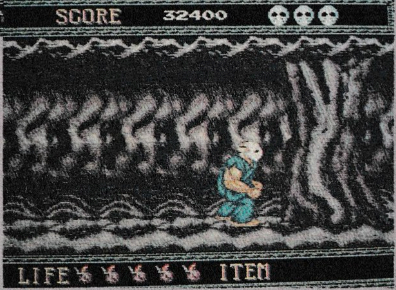
BOSSステージ 胎内洞

スプラッターハウスのすべての元凶、マザーを倒せ！

このステージのボスであり、スプラッターハウスすべての化け物の源でもあるマザーを倒せば、すべての悪夢が終わる。マザーには移動能力がないから、タイミングさえ合えば、わりと簡単に倒せる。次々と出現するオバをすべて倒せば、リックがダメージを受けることはないからだ。もしタイミングがずれた場合には、まず左に移動して、オバを倒しつつマザーに近寄れば大丈夫だ。



⬅マザーの体が破裂し、すべてが無に還ろうとする瞬間だ。



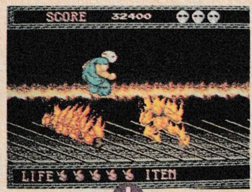
➡胎内洞の動きが停止し、スプラッターハウスの魔は消え去った。

マザー

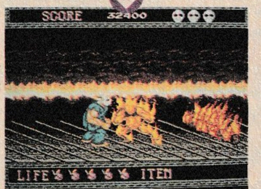
バイタリティ	32
スコア	5000

ウエスト博士の造った人工生命体は、化け物を生み出す母体となった。そしてその心臓部が、マザーと呼ばれるこの怪物なのである。

➡マザーは、デッドマンの幼生オバを生み続ける。

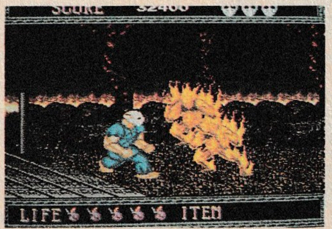


➡ファイアーデッドの目の前に着地する。



➡この位置がギリギリの距離なのだ。

ファイアーデッドには攻撃が効かない。逆に触れるとダメージを受けてしまう。動きを見て、当たらないようにしよう。



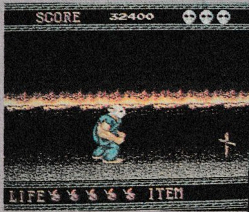
⬅ファイアーデッドが数体一度に現れたときが難しい。

ファイアーデッドを見切れ

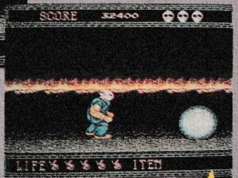
BOSSステージ 業火の森林

リックの最大最強の敵が出現

最終ステージの最後。リックの最大の敵が、ついにその本性を現す。仮面の精が入っていった墓にすべての秘密がある！



⬅リックがステージ最後の墓の前に来ると、突然……。



⬅仮面から仮面の精が飛び出して墓に入る。

一体なにが起こるか!?

ナムコクイズ スプラッターハウス 問16 ロジャー・ウエスト館を魔物の巣窟にしたのは、マザーである？

敵 ザコキャラ全ファイル

ここでは、スプラッターハウスに巣くう魔物のうち、ボス以外のものについて語る。ただし、スプラッターハウスより生還した者は皆無なため、憶測の域を抜け出さないものもあることを付け加えておく。

スプラッターハウスに出現する異形の物ども

File 1 デッドマン・グリンデッドマン

デッドマン

グリンデッドマン

ウエスト博士の人工生命の実験による産物で、ゲーム中では最もポピュラーなものである。

それだけに種類も多く、二本足で歩行するものだけでなく、ジャンプして襲いかかるもの（ジャンプタイプ）や、いきなりドアを開けて出てくるもの（インドアタイプ）などがいる。

緑色のもの（グリンデッドマン）は、茶色（ノーマル）より生命力が強い。

	バイタリティ	スコア
デッドマン(ノーマル)	1	100
(ジャンプ)	1	300
(インドア)	1	200
グリンデッドマン	2	200

File 2 マスターデッド・リバイバルデッド

マスターデッド

リバイバルデッド

マスターデッドは、ウエスト博士の産物でなく、魔界から呼び出されたものとみるのが正しいだろう。マスターデッドこそ、ウエスト博士が捜し求めていた蘇生の力であり、魔力の持ち主であるからだ。

リバイバルは何度倒しても、マスターが蘇らせてしまうから、マスターがリバイバルを復活させる前に攻撃すれば、楽に倒せるハズ。リバイバルはマスターが死ぬと同時に死んでしまうから、マスターを集中攻撃しよう。

	バイタリティ	スコア
マスターデッド	6	500
リバイバルデッド	2	100

File 3 トップヘビー

トップヘビー

デッドマンと同じく人工生命体。しかもウエスト博士は、彼に知能を与えた。そのため攻撃本能、防衛本能はズバ抜けている。さらに生命力も強く、首だけでも生きていられるらしい。

	バイタリティ	スコア
トップヘビー（本体）	2	500
（首）	1	300

File 4 ハンキングデッド

ハンキングデッド

ウエスト博士の実験での失敗作のひとつ。縄に吊されているために、移動はできないが、近づく者には攻撃を仕掛ける。攻撃のパターンは2種類あり、吊されたその場所で上下するものと、体液を吐き出して攻撃するものがある。どちらも少し離れた場所から、アイテムを使って攻撃するのがいいだろう。

	バイタリティ	スコア
ハンキングデッド	2	300

File 5 ストレッチデッド・ブリックデッド トゥウーチャーデッド

ハンキングデッドと同じく、実験途中に生まれた失敗作。これらの中で、ストレッチデッドと、トゥウーチャーデッドの2種類は、体液を吐き出すという攻撃本能を備えている。

ストレッチデッド

ブリックデッド

トゥウーチャーデッド

すべて倒せない

File 6 ウォーターデッド・ウォーターハンド

ウォーターデッド

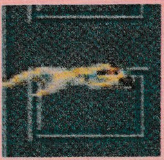
ウォーターハンド

水底の沈澱物に命が宿った化け物である。リックが通りかかったときだけその実体を現し、襲いかかってくる。これは研究中の材料や廃液が、水脈に流れ込んで自然に誕生したもので、ウエスト博士が意図して造ったものではないらしい。

	バイタリティ	スコア
ウォーターデッド	1	200
ウォーターハンド	倒せない	－

File 7 ウッディ

ウッディは、蘇生学の実験の成果である。ウエスト博士が生命を与えたのだが、ウッディは知性のない、本能だけの生き物らしい。


ウッディ

	バイタリティ	スコア
ウッディ	1	200

File 8 イビルドッグ

ウエスト博士の実験の産物らしいが、ハッキリしない。死肉をあさっていればおとなしいが、一度怒らせると相手を倒すまで追いかけ続ける。

イビルドッグ

	バイタリティ	スコア
イビルドッグ	2	300

File 9 ノブー

まだ成長しきっていない初期段階の化け物で、さしたる攻撃能力は持っていない。成長した姿を見た者はいないが、いったいどんな姿になるのであろうか。

ノブー

	バイタリティ	スコア
ノブー	2	300

File 10 オバ

オバはデッドマンの幼生である。オバはその成長のため、ほかの生き物にとりつき、養分を吸収して大きくなっていく。

エッグオバ

オバ

	バイタリティ	スコア
エッグオバ	1	200
オバ	1	300

File 11 ジョーカー

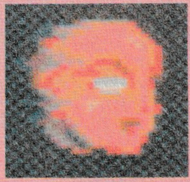
ジョーカーはウエスト博士の産物ではなく、どこからか住みついた魔物である。骸骨を運んできては、リックの頭上に落として喜んでいる。

ジョーカー

	バイタリティ	スコア
ジョーカー	1	500
（骸骨）	1	0

File 12 ピクチャーゴースト

霊的存在が、壁に掛けられた絵に宿ったもの。ジョーカーと同じように、どこからともなく現れて勝手に住みついたものである。リックが通りかかると、脅かすために出現する。


ピクチャーゴースト

	バイタリティ	スコア
ピクチャーゴースト	1	300

File 13 バット

化け物だらけのこの館の中で、バットだけは本物らしい。バットには直進して飛んでくるものと、近づくと襲いかかってくるものの2種類いて、後者は倒すまで何度でも襲いかかってくる。

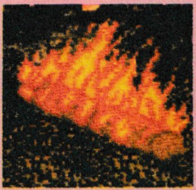
バット

	バイタリティ	スコア
バット	1	300

File 14 ファイアーデッド・ファイアーバー

ファイアーデッドはデッドマンのなれのはて、ファイアーバーは燃えている丸太である。どちらもリックは攻撃不可能である。

ファイアーデッド


ファイアーバー

すべて倒せない

File 15 地ヤリ・水針球・回転刃

いずれも侵入者よけに、ウエスト博士が設置したものらしい。なぜ博士がそこまで侵入者に対して過敏だったのかは不明だが、慎重にタイミングを計れば、突破は難しくない。

地ヤリ

水針球

回転刃

すべて倒せない

File 16 ミラーリック

スプラッターハウスの鏡の中に住む魔物。鏡に映されたものと、実にそっくりな姿になり、本物に襲いかかり、自らとって代わろうと企んでいる。見かけや行動などは、見分けがつかないほどになる。

ミラーリック

	バイタリティ	スコア
ミラーリック	3	3000

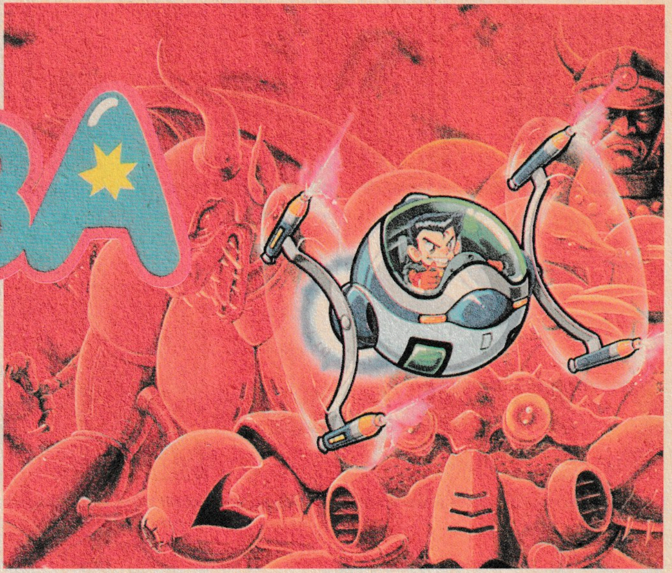
ナムコクイズ　スプラッターハウス　問18　スプラッターハウスのステージは、全部で7ステージである？

痛快！360°シューティング

BARUNBA
バルンバ

4月27日発売／¥6,800　STG　4M

広いマップの中を縦・横・斜め、いたるところにスクロールしていく新感覚シューティング！　ナムコのPCオリジナルゲームをマップで攻略だ!!

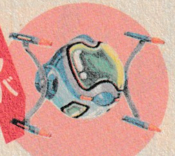


ストーリー＆操作方法

ドッペルの野望を叩きつぶせ！

ジェームス飛田

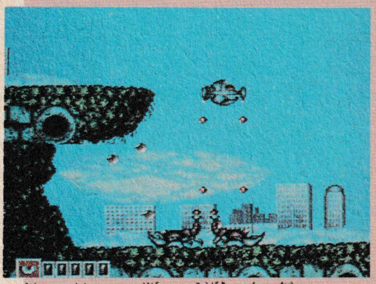
西暦1999年、飛田源二郎博士によって発表された論文「反重力の可能性」の研究は、その息子のヘンリーに受け継がれた。それから19年後、ヘンリー飛田は反重力推進による飛行機「バルーンフライヤー」を完成させるのだった。


バルンバ

だが2022年、Dr.ドッペルがクーデターを起こし、日本が内乱状態に！　これに対抗するため、バルーンフライヤーを戦闘機「バルンバ」に改造。パイロットはヘンリー飛田の息子ジェームス。さあ、ドッペルの野望を阻止するのだ！

パッドを膝に乗せながら、右手の3本の指で操作。もちろん方向キーは左手親指で。

砲台は全方向に回転する！


⬆上から下から、激しい攻撃を繰り返すザコ。自機の砲台をうまく回転させて対処しよう。

マップは強制スクロールでさまざまな方向に移動するが、これらに対応して、自機の砲台も全方向に回転可能となっている。ただし、それだけにパッドのボタン操作は難しいので注意。これだけは慣れが必要だ。従来のように、両手の親指だけの操作では、なかなかついていけないぞ！

Ⅰ－右回転

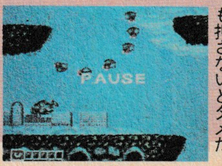
Ⅰボタンを押し続けると、右に1回転する。とくに、ほかのシューティングゲームに慣れている人は、武器を発射するのと間違えやすいので注意しよう。

Ⅱ－武器の発射

Ⅱボタンを押すと、武器が発射される。中指で連打？　ととまどう人もいるだろうが、心配無用。ボタンを押し続けていても、連射はちゃんときくのだ。

セレクト－武器の選択　ラン－左回転

セレクトを押すたびに、使用する武器の種類が変わっていく。ランを押し続けると左に1回転する。また、この2つを押すとポーズがかかって、押し続けるとリセットになる。



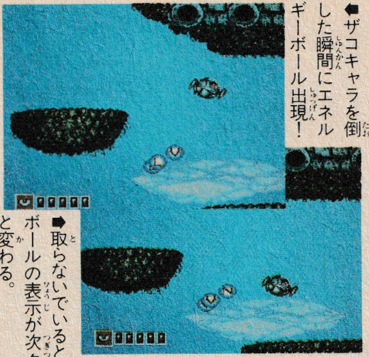
⬅ポーズというとランボタンだけど、『バルンバ』はセレクトも押さないとダメだ。

アイテム リスト

1 エネルギーボール

敵キャラを倒すとときどき出てくるのが、このエネルギーボールだ。これをとる個数によって武器が3段階のパワーアップをするので、確実にとろう。ただし、武器は使いすぎるとパワーダウンしていくので注意が必要だ。

またエネルギーボールは、現在使っている武器以外のものをとっても、ボールに表示された武器にエネルギーが蓄積され、パワーアップしていくのだ。



⬅ザコキャラを倒した瞬間にエネルギーボール出現！

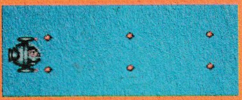
⬅取らないでいると、ボールの表示が次々と変わる。

アイテム数	0個以上	4個以上	6個以上
ウエポンウィンドウ（色）	赤➡紫	青➡青緑	緑
自機レベル	レベル1	レベル2	レベル3

V バルカン砲

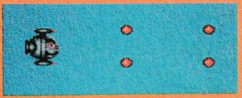
武器の中で最も連射性に優れている。破壊力も最強。ボス・中ボスを倒すには最適だが、その反面、すぐにパワーが低下する。貫通力もない。

レベル1



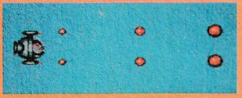
スタート時、すぐに発射できるのがこれ。硬い敵には不便なので、ザコキャラ向き。

レベル2



このレベルまできたら、このままレベル3になるまで温存した方が、ボスを倒すのもラク。

レベル3



ボスキャラ相手に使うと効果的。これでザコキャラを撃つのは、ちょっともったいない。

N ナパーム弾

発射後、ボタンを離すことによって爆発する武器。逆にいえば、ボタンを離さないと使えない。唯一、背景の障害物も貫通する。

レベル1

最初の爆発は2発分だけ。慣れないと使いづらいので、パワーをじっくりためていくこと。

レベル2

爆発は一気に6発分も増える。威力は変わらないものの、当たり判定が広くなるぞ。

レベル3

最高レベルでは10発分の爆発が起きるので、ザコキャラの群れにお見舞いすると効果的。

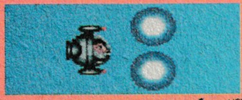
S シールド

砲口のまわり（前方のみ）をカバーし、レベルが上がるとその範囲も広がる。また発射も可能で、敵の弾を相殺しながら、ダメージを与える。

レベル1

真ん中はシールドの死角になっているから、敵の弾に注意しよう。発射しても威力は小さい。

レベル2



これぐらいになれば、真ん中に弾がきても大丈夫。威力はレベル1と大差はない。

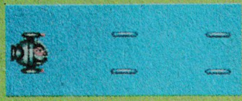
レベル3

レベルが最大になると、防御だけでなく、ザコキャラへの攻撃にもなかなか使えるのだ。

L レーザー

ザコキャラに対しては、バルカン砲よりも効果的な武器。そのうえ、貫通力もあるのだ。ただ、バルカン砲と比べて連射性と威力に欠ける。

レベル1



威力は初期のバルカン砲と同じ。普通に戦うところなら、レーザーの方が便利に使えるぞ。

レベル2

これが、対ザコキャラで最も効果的な4方向レーザー。威力はレベル1とほとんど変化なし。

レベル3

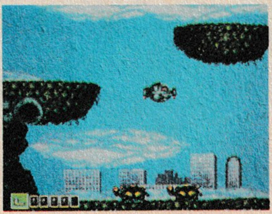
ビームの威力も上がった。激しく動きまわるボスなら、こっちの方が使えるかもしれないぞ。

2 ライフ

エネルギーボールと同様、敵キャラを倒すと出現するアイテムがこれだ。とるとゲージの1つ分、自機のライフが回復する。マップの要所要所に出てくることが多いので、ゲージのライフが1つでも減っていたら、必ずとるようにしよう。

また、敵を何匹倒したところで得点にはならない。ザコを倒さずにボスのところにいっても許されるのだ。つまり、それだけライフは重要なわけ。

⬇けれど、ザコを倒さないとライフが出てこないというのも事実。



⬅ライフゲージが減っていないときにとっても、何の意味もないのであしからず。

ナムコクイズ　バルンバ　問20　一度パワーアップされた武器は、どんなに連発してもその威力は全然変わらない？

ROUND 1 フロートアイランドエリア

未来のニュータウン、浮遊都市を攻略するぞ!!

最初のエリアで操作に慣れよう

このゲームは、4種類の武器をいかにうまく使いこなせるかがカギとなる。普通はレーザーを使用し、大ボスを倒すときのため、バルカン砲は温存しよう。

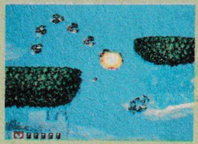
そして、敵を倒したときに出すエネルギーボールやライフは、確実に手に入れておくことだ。

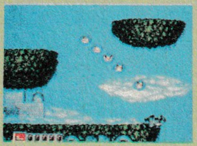
この先もっと難しくなるので、ここで操作に慣れておくベシ!

●大量アイテムでパワーアップ!

赤いベンの大群がやってきたら、これを見逃すテはないぞ。全部倒して、武器をパワーアップさせるチャンスだ。

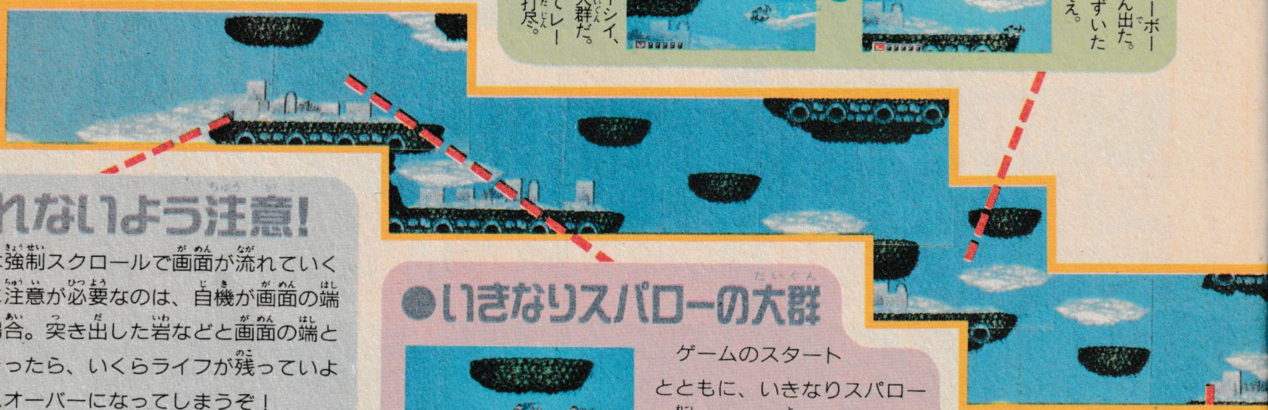
➡これはオイシイ、赤いベンの大群だ。待ち伏せしてレーザーで一網打尽。





⬅エネルギーボールがたくさん出た。ひとつ残らずいただいてしまえ。

START



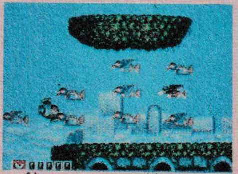
●挟まれないよう注意!

このゲームは強制スクロールで画面が流れていくが、ここで特に注意が必要なのは、自機が画面の端にいるような場合。突き出した岩などと画面の端とに挟まれてしまったら、いくらライフが残っていようが、即ゲームオーバーになってしまうぞ!

⬅左下のすみを見てごらん。自機が挟まれてしまった。画面は自然と流れていくので……。

➡いくらあがいても、もう絶対に脱出できない。ドッカーン! これで、ゲームオーバーなのだ。

●いきなりスパローの大群

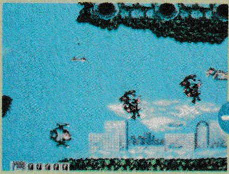


⬆赤いスパローを倒し、エネルギーボールを手に入れよう。

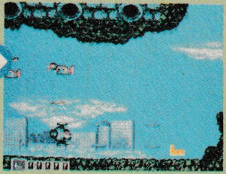
ゲームのスタートとともに、いきなりスパローが列をなして飛んでくるぞ。ただし、この中でエネルギーボールを出すのは、真ん中の列の最後を飛んでいる赤い1匹だけ。皆殺しにしても意味がないし、やたらに武器を使用するとパワーダウンしてしまう。要領よく倒していこう。

●ライフの入手は確実に

5ポイントあるライフが、全部なくなってしまってもゲームオーバーだ。ただし、倒すとライフの回復アイテムを出す敵も要所要所にいるので、そこでは確実にライフの補給をしておこう。



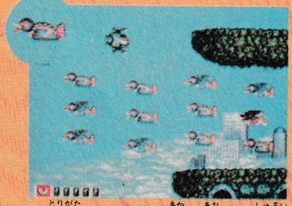
⬆キャリービットがピョンピョン跳ねながらやってきた。



⬇倒すとライフが出た。これが長生きの秘けつ。

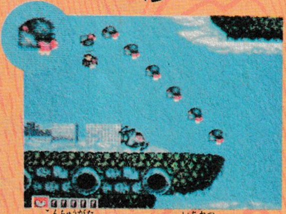
ザコキャラリスト

スパロー



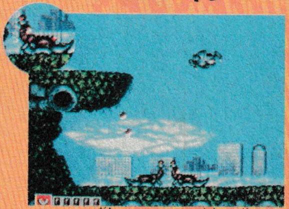
鳥型のキャラ。赤と青の2種類があるが、赤は倒すとエネルギーボールを出す。弾は出さない。

ベン



昆虫型のキャラ。一列になって飛ぶ。これも2種類あって、やはり赤がエネルギーボールを出す。

デスピオン



さそり型のキャラ。弾を出す。後半に出てくるデスピオンは、倒すとライフを出すものもある。

キャリービット

ウサギ型のキャラ。ジャンプして突進し、弾を出す。倒すとライフを出すものもある。

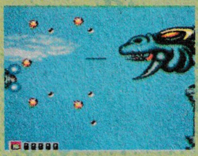
●シールドでラクラク!

敵や敵の弾から自機をガードしてくれるのがこのシールドだ。防御用の武器として威力を発揮する。

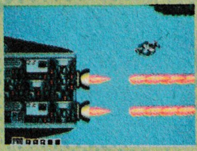
⬅ガンダンの攻撃の嵐！ここはシールドっきゃない。

中ボス バラゴー・攻略法

バラゴーはいきなり突進してくるので、まずそれをかわせ。次に、口を開いて攻撃してくるが、そのときに口の中の砲身を狙い撃つしかテはない。敵の攻撃を正面からモロに受けないように、砲台を斜めにして、下方から口の中を攻めろっ！



⬅口を開いて攻撃するバラゴー。



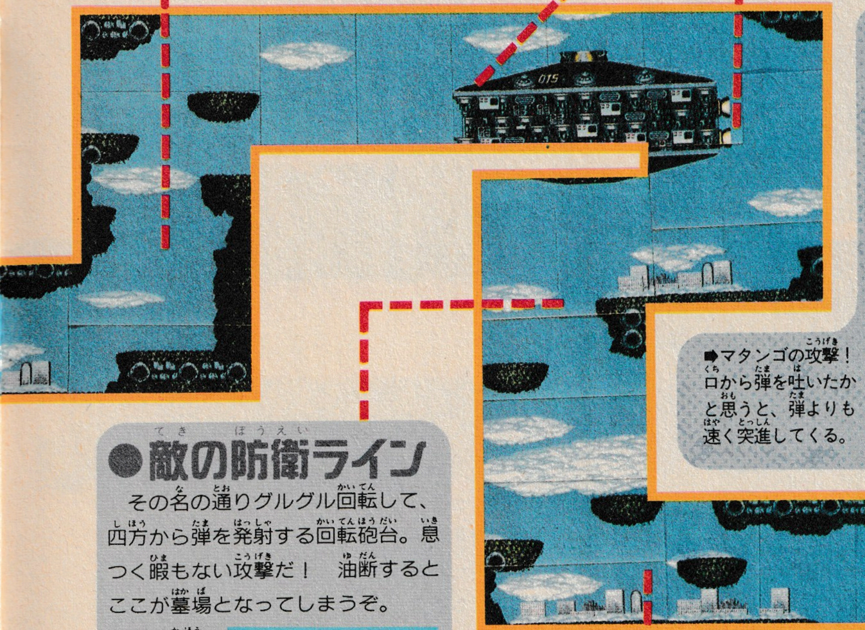
➡タイミングよく通り抜けるベシ。

大ボス マタンゴ・攻略法

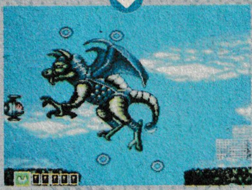
武器のレベルアップは、十分かな？破壊力ナンバーワンのバルカン砲は、対マタンゴ用に温存しておくほうがいいぞ。マタンゴの弱点は、シッポの先だ。正面から向かっていったのでは、その弱点を狙いにくい。そこで、あらかじめ自機を画面の右下のすみの方へ寄せておこう。そうすれば、マタンゴが現れたときに、弱点のシッポを効率よく攻めることができるのだ。

シッポの先の玉の色が変わるのは、マタンゴがダメージを受けている証拠だぞ。フルパワーのバルカン砲を連射して、やっつけろ!!

⬇マタンゴ現る！この位置で戦ってはダメだ。



➡マタンゴの攻撃！口から弾を吐いたかと思うと、弾よりも速く突進してくる。



⬅この位置から、シッポの先を撃て！

●敵の防衛ライン

その名の通りグルグル回転して、四方から弾を発射する回転砲台。息つく暇もない攻撃だ！ 油断するとここが墓場となってしまうぞ。

➡この下方に回転砲台が、ズラリ待ちかまえている。

⬅砲台の本体を狙えっ！シールドを使うのもいい。

●左右から攻められてもあわてずに

回転砲台以上にうっとうしいのがこのケセランだ。倒さない限りしつこくまとわりついてくるので、みるみるうちにライフを奪われてゆく。

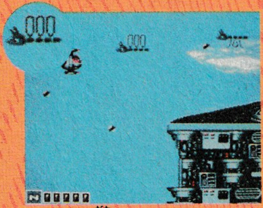
➡ケセランが音もなく近寄ってきた。

⬅砲台を左右に振りながら連射！連射！

ガンダン

隕石型のキャラ。ライフを出すが硬いために、とろうとするとかえってダメージを受ける。

ポーキラ



トンボ型のキャラ。エネルギーボールを持っている。いきなり突進してくるので要注意。

回転砲台

回転砲台型のキャラ。回りながら弾を発射する。倒せば弾はやむが、アイテムは出ない。

トーター

カメ型のキャラ。カメだけあって動きは鈍いが、弾を出すぞ。倒すとライフを出すものもある。

ケセラン

ケセランパサラン型のキャラ。左右からやってきて、ライフを奪ってゆく気味の悪いヤツ。

ナムコクイズ バルンバ 問22 マタンゴに対しては、弱点の頭の上をナパーム弾で攻撃するのが有効だ？

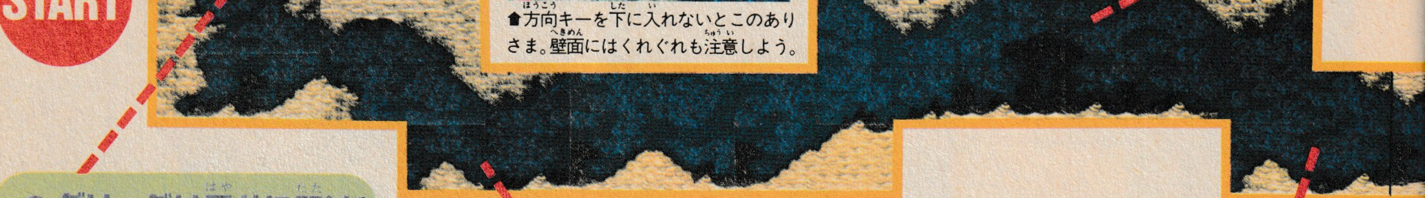
ROUND 2

レイクエリア

プカプカユラユラ水中遊泳～なんてことは言ってられない!

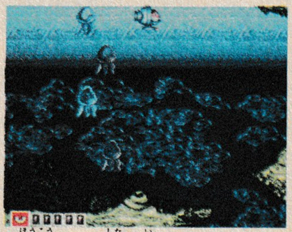
浮力には気をつけろ!

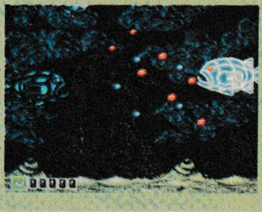
スタート直後、アイテムを持ったザコキャラが襲ってくるので、武器のエネルギー補給には絶好だ。ここでも基本的にはレーザーを使っていこう。また、ここは水中エリアなので、方向キーを下に入れてないとみるみるうちに水面に上がってしまうので注意。水面や海底は岩などに挟まれやすいのだ。



中ボス ビッグアンコウ・攻略法

中ボス2匹に挟まれるようにして戦うのは、けっこう苦しい。そこで、画面の上にいって敵からの攻撃から逃れ、斜め撃ちで弱点の口を狙うのだ。かなり硬いが、バルカン砲を使えば大丈夫。1匹だけを集中で連射して倒すのだ。すると、1匹につき1つライフを出すから、体力も安心になる。


⬆方向キーを下に入れないとこのありさま。壁面にはくれぐれも注意しよう。


➡倒すとライフが出るので、ダメージ覚悟で戦え。

●グリーグは早めに叩け!

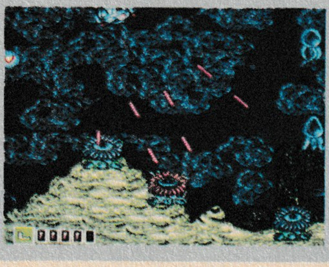
⬅自爆されると、ダメージを受ける範囲も広がってしまう。

➡グリーグは少々硬いけれど、動き出す前に破壊するのがポイントだ。

狭い通路にたくさん水中機雷のグリーグが仕掛けられている。この機雷は、自機に近づいてくるので注意しよう。当たるのはもちろん、こいつが自爆したその爆風でも、ダメージを受けてしまうのだ。ある程度の距離をおいて、早めに破壊しよう。

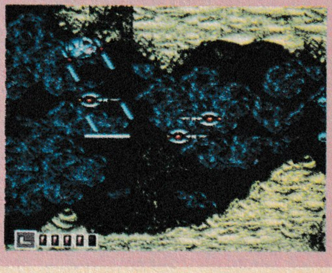
●アネムにはレーザーが効果的

海の底にいて、砲台のように一度に3発の弾を撃ってくる。もしレーザーがレベル2以上になっている場合は、かなり簡単にアネムを撃退できる。1発でしとめることはできないが、2匹を同時に攻撃することが可能なので、簡単に一掃できるのだ。


⬅クラーケンも攻撃してくるので、レーザーで貫通させて、アネムといっしょにやっつけろ。

●ここは斜め撃ちで対処

デストガニは、ゆっくりと画面の左右から現れてビームを出すだけ。ヤツの上か下にいたままでいれば大丈夫だ。しかし、油断していつまでもそのままだと、岩などに挟まれてしまう。そうなる前にデストガニを斜め撃ちで全滅させよう。


⬅デストガニを全滅させないと岩と画面に挟まってしまうぞ。

ザコキャラリスト

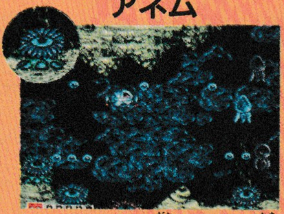
クラーケン

クラゲともタコとも見分けがつかないキャラ。赤と青の2種類いて、赤はエネルギーボールを出す。

グリーグ

自機に近づいてくる、誘導型の水中機雷。自爆するとその爆風が広がり、ダメージを与える。

アネム



イソギンチャク型のキャラ。弾を一度に3発吐く。種類は赤と青がいて、赤はライフを出す。

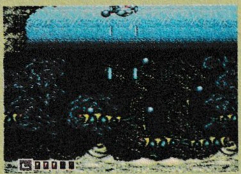
デストガニ

カブトガニ型のキャラ。先端からビームを出して攻撃してくる。ときどきエネルギーボールも出す。

●ウツボニアスは落ち着いて

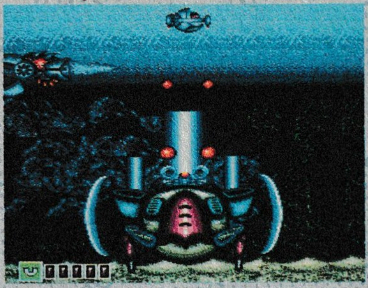
ウツボニアスは多くの仲間を率いて、左右から襲ってくる強敵だ。しかも、口から吐く弾の数もかなりあって、こまめに倒していかないと弾で画面がいっぱいになってしまうのだ。

そこで水面まで上昇し、砲口を下に向けてレーザーを撃とう。敵の弾は、左右に動くだけでかわせるぞ。


⬆敵の吐く弾は遅いので、うまくかわしながら倒していくのだ。

大ボス バラカス・攻略法

⬅両手を切り離すまでは、目を撃っても反応がないぞ。

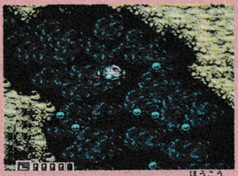

➡両手が離れたら、すかさずバラカスの目の上で連射だ！

なんといってもコイツの攻撃力は凄まじい。どこにいても、死角になるようなところが画面中にないのだ。コイツの両手は切り離されたあと、左右から自機を挟みこむように襲ってくる。しかもこの両手は、破壊することができないのだ。

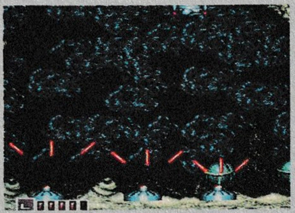
そこで、多少のダメージを覚悟して、接近戦で倒そう。バラカスの弱点は目なので、フルパワーのバルカン砲を、近くで連射！ バラカスの攻撃も無視して、ひたすら撃ちまくって倒すのだ。

●このあたりもグリーグだらけ

今度のグリーグは広い場所に仕掛けられている。だから、自爆される前に逃げることもできるのだ。だけど、その分数も多いぞ。


⬆ここでもやっぱり、4方向レーザーの威力が発揮される。

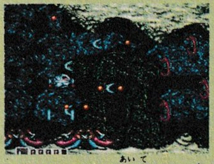
●3方向ビームを見切れ！

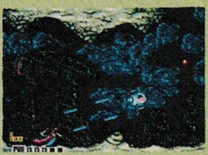

⬅左の一基だけ先に倒しておけば、横からの斜め撃ちで安全にダッカイを破壊することができるのだ。

ダッカイは3基あって、それぞれ3発ずつのビームを出す。だけど離れて戦えば、ビームをかわすのはそれほど難しくないぞ。

●ダブル攻撃に注意!!

スモーキーとアーシーが共同で攻めてくるところ。両方とまともに戦っては不利なので、アーシーを先にやっつけよう。自機を下の方で戦わせれば、スモーキーの攻撃もかわせるぞ。


⬆スモーキーは相手にせず、アーシーに専念しよう。

⬇なるべく近づいて、武器を連射すれば一掃できる。


●ここで体力を回復しよう

ライフを持った青いスモーキーが出現するので、ダメージを受けている人は必ず倒そう。ただし、画面の中央にいたりすると、青いスモーキーから集中砲火を浴びるので、上にいるほうが安全。そして、右下方向の斜め撃ちで、スモーキーを倒すのだ。

➡青いスモーキーはすぐに消える。ライフ回復のチャンスは一瞬だ。

レイジー

エイ型のキャラ。1匹に1つエネルギーボールを持っている。何度か出現するので、武器エネルギー補給に便利。

ダッカイ

海底砲台。一度に3発ビームを発射してくるので、もたもたしていると不利。それほど硬くないので早めに倒そう。

スモーキー

タツノオトシゴ型のキャラ。こいつも2種類あって、赤はエネルギーボール、青はライフのアイテムを出す。

アーシー

アシカ型のキャラ。口から吐く弾以外に、背中の砲台からも弾が出る。中には、倒すとライフを出すものもいる。

ウツボニアス

その名のとおりウツボ型のキャラ。出現数と、口から吐き出す弾の量には要注意。確実に1匹ずつ倒していくこと。

ナムコクイズ バルンバ 問24 中ボスのビッグアンコウを倒すと、ライフが出現する？

ROUND 3

マウンテンエリア

ゆっくりと斜め上に昇っていく、エスカレーターのような山岳エリア

武器はムダ使いするな

戦い方は基本的に、ラウンド1の要領でいい。ラウンド2のように、いちいち方向キーを気にする必要もない。強化したレーザーで戦っていけば、これまでのように奮闘できるはずだ。ただ、エネルギーボールは少しずつしか出現しないので、派手に武器を使いまくるとすぐにパワーが低下する。ムダ使いに注意。

START

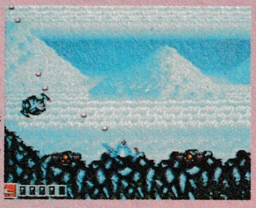
●2種類あるスネイチャー

山沿いに配置されているスネイチャーには2種類ある。上っていくうちに、弾を1発撃つものから3発撃つものへと代わる。

⬅弾は簡単にかわせるぞ。

⬅攻撃が激しくなるので、注意しよう。

●口を突き出すモーグ



➡モーグの吐き出す弾は速度が遅いので、かなり接近しても大丈夫。しかし油断は禁物だぞ。

口を引っ込めている間は、当たり判定がないので撃ってもムダ。口を出したときを狙って倒そう。ただし、このときはモーグも弾を吐き出すぞ。

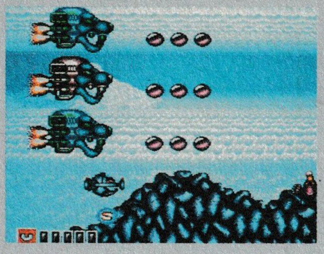
●火の玉に気をつけろ!

⬅たくさん降ってくるが、時間的にはあっという間。確実に破壊して活路を見出すのだ。

スタート直後、いきなりボルキャノンが右上から飛んでくる。すぐさま、砲台を右上まで回転させて破壊しよう。シールドでも防ぐことはできるが、下からのスネイチャーの攻撃には無防備になるぞ。

●ライフが取れるぞ!

激しい攻撃からなんとか抜けると、ようやくここでライフを持っているザコキャラが登場する。このライオンヘッドはライフ以外にも、エネルギーボールを持っているので、必ず倒してとるのだ。

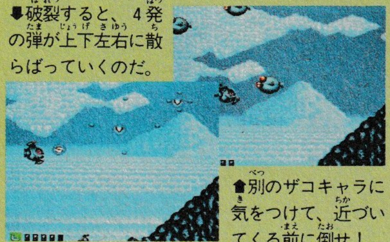


⬅ライオンヘッドは、正面で戦うより下からの方が効果的。ダメージを受けずにすむぞ。

●近づいてくるバングを撃て

バングはグリークのように近づいてきて、自機のそばで破裂する。そして、四方へ弾を出すのだ。こいつを破裂する前に倒すと、エネルギーボールが出現。破裂したあとには出ないので注意が必要。

⬇破裂すると、4発の弾が上下左右に散らばっていくのだ。



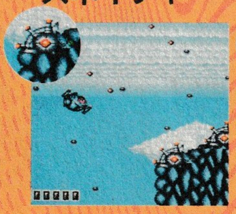
⬆別のザコキャラに気をつけて、近づいてくる前に倒せ!

ザコキャラリスト

ボルキャノン

隕石型キャラ。ラウンド1のガンダンに比べて硬くないが、ライフは出さない。

スネイチャー



備え付けの砲台。2種類あって、3発弾を撃つものはエネルギーボールを出す。

ライオンヘッド

ライオンの頭の形をしたキャラ。赤はライフ、青はエネルギーボールを出す。

モーグ

モグラ型のキャラ。突き出される口に当たり判定がある。吐き出す弾は遅い。

バンガルー

カンガルー型キャラ。飛び跳ねながら、頭部の砲台から弾を連射してくる。

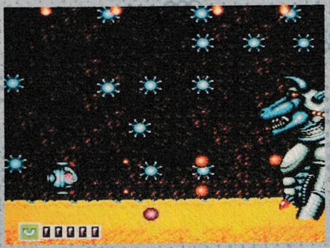
中ボス ギューズ・攻略法

こいつの攻撃方法は、画面を右に大きく旋回しながら、まわりにある炎を自機に当てていくというもの。この動きに合わせていっしょに旋回しつつ、攻撃しよう。

■4方向レーザーがかなり有効。炎はエネルギーボール、中ボスはライフをやられたあとに出す。

大ボス ギューマ・攻略法

たくさんの弾を吐き出し、ゆっくりと画面の左右に動くギューマ。下の溶岩からは小さな火の玉が飛んできて、バルンバにダメージを与えるのだ。こいつの弱点は、腹にある赤い突起物。ときどき、腕でここを隠したりもするぞ。



⬆ギューマの口から、こんな大きな弾が吐き出されるのだ。

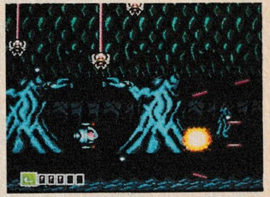
⬅弾をうまくかわしながら、腹部の赤い突起物をバルカン砲で狙え！

ROUND 4 ケイブエリア

このエリアは洞窟面だ。比較的壁面の多いところなので、挟まれやすくなっているぞ。そのうえ、ザコキャラの攻撃もかなり激しく、また個性的。これまでのラウンドになかった、スクロールの反転やトリックがあるので、忙しくなるエリアだ。

⬆スタートするとすぐ、こんなザコからの歓迎を受けてしまう。

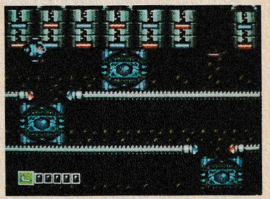
⬇洞窟の中は、上にも下にもザコキャラだらけ。そのうえ狭い。



⬆ここを抜ければ、いよいよ大ボスとの対決が始まるのだ。

ROUND 5 フォートレスエリア

ここがDr.ドッペルの最終兵器のある要塞エリアだ。つまり最終ラウンドというわけ。だが、マップの最後にいくまでには、手強い中ボスを2匹も相手にしないといけないのだ。そのうえマップが長いので、武器のパワーの消耗度にも注意が必要になる。



⬆この四角形は障害物。これを短時間で破壊しないと、壁に挟まれてゲームオーバーになる。

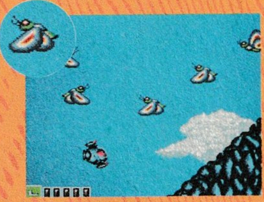
⬆ザコも数で攻めてくるぞ。

⬅機雷は硬くて、弾をばらまく。

バング

フグ型のキャラ。自機に近づき破裂するが、その前に倒せば、エネルギーボールを出す。

パタパタ



チョウ型のキャラ。画面の左右の上方から降りてくる。たくさん現れるが、動きは遅い。

モッシュ

イモムシ型キャラ。洞窟の壁にくっつきながら弾を出すものと、飛び回るものがいる。

ドラゴンバット

恐竜型のキャラ。こいつも2種類あって、赤を倒すとライフやエネルギーボールが出る。

モンキーブレイン

風船型のキャラ。破壊すると、中に詰まっている弾を散らすヤツとライフを持つヤツがいる。

ナムコクイズ バルンバ 問26 要塞面の最終ラウンド・フォートレスエリアには、中ボスが2匹いる？

達人道場

最終面、鎌倉を大公開!!

源平討魔伝

このゲームは、どのルートを選ぶかによって難易度が違ってくるし、三種の神器を手に入れるためにはどうしても通らなければならないルートもある。その選択法を今から教えちゃうぞ。

発売中／¥6,800　ACT　4M

これが㊫オススメの源平討魔伝攻略ルート!!

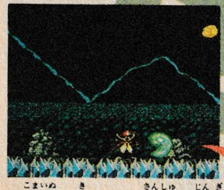
地獄→長門→南海・西海道(豊前→豊後→伊予→讃岐→淡路)

さて、いよいよゲームの始まりだ。まずは地獄からスタート。ここはマア小手調べみたいなものだから、問題はないだろう。その次の長門の国からは3つのルートが分かれているが、ここは一番下の鳥居を選ぼう。そうすれば、3ルートの中でも最も簡単な、西海・南海道を行くことができる。これといった難しい国もないし、ボーナスステージの淡路へも比較的簡単に進めるのだ。ちなみに、上は山陽道、中は山陰道に通じる。

⬅オット、3つの鳥居が現れた。迷わず一番下の鳥居に入れっ！

⬅幻の国・淡路へと通ずる鳥居。剣力と銭と命の補給をせよ！

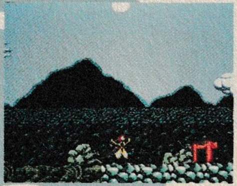
→京への道(備前→播磨→摂津→丹波→山城)→京都



⬆狛犬を斬ると、三種の神器の1つ・曲玉が現れた。

曲玉みっけ!

長門の国で分かれた3つのルートのうち、どれを選んでも結局はこの京への道に行きつく。ここでのポイントは、曲玉の隠されている、だじゃれの国・摂津へ行けるかどうかにある。その摂津へは、播磨の国の3つある鳥居のうち、最後の鳥居からしか行けない。曲玉は伊勢にもあるが、そちらも入手するのは難しいので、ここで何とか手に入れよう。



⬆だじゃれの国へ通ずる鳥居。ここまで来るのは難しい。

⬇この鳥居の行き先は東山道だ。まずは伊賀の国へ。

→東山道(伊賀→近江→美濃→信濃→甲斐→京都

⬆強敵、三首竜を倒して、剣を手に入れなければならない。

剣みっけ!

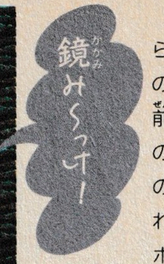
京都から再び3つのルートに分かれるが、ここからは東山道に向かうことをすすめるぞ。東山道の一国・信濃には、三種の神器の1つである草薙剣があるからだ。この剣を早めにとっておけば、剣力は下がらなくなるので、これから先を有利に進めるのだ。

剣をとると、残るはあと八咫鏡だけ。この鏡も北陸道にある。ただしこのとき、銭がたくさんあったら、わざと黄泉に落ちて京都に復活するのが近道。ここの鳥居から北陸道に行けるのだ。

⬅東山道をクリアしたら北陸道へ。八咫鏡を求め、あえて遠回りする。

→北陸道(若狭→越前→加賀→越後→上野)

↑鳥居のそばにある並んだ壁を壊していくと、オッ、こんな所に八咫鏡が隠されていた。



信濃で草薙剣を手に入れたら、次は、この北陸道だ。このルートの始めの方にある越前では、八咫鏡が入手できるのだ。また、越前の国は全国の中でも指折りの難しさ。けれど、最後の鳥居まで来ればボーナスステージの国・佐渡に行けるのだ。命や銭、剣力などをここで一気に回復させよう。

↓この灯籠は、剣で斬ることができる。何だか怪しいぞ。壊してしまったらどうなるのか?

↑実はここから越中へワープしてしまうのだ。ちなみに、越中にも八咫鏡が隠されている。

→鎌倉への道(駿河→武蔵→相模)

いよいよゲームも最終ラウンド。宿敵・頼朝の待つ鎌倉へと近づいてきたぞ。三種の神器はすべて揃ったかな? この攻略法の通りに進んできたのなら手ぬかりないハズだが、万が一とり損なった神器があるのなら、武蔵の国からいろんな国へ戻る鳥居があるので、それを利用するようにしよう。

相模の国では、弁慶と義経が最後の大あばれ。続けて戦うことになるが、攻略法で倒すのだ。そして、いざ鎌倉へっ!

←この鳥居だけが鎌倉に通じている。神器が揃ってなかったら、素通りするベシ。

➡9つの鳥居が現れた。それぞれ伊賀、若狭、大和へ戻れるようになっている。

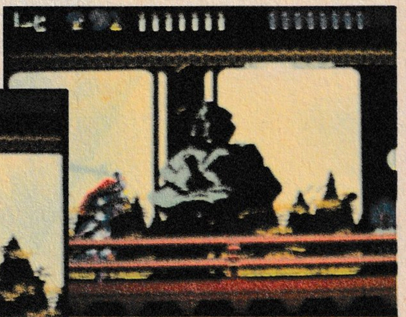
↑三種の神器が揃っていれば、毒キノコに悩まされるようなこともないし、かなり有利に戦えるぞ。

→鎌倉

景清の復讐劇も、ついにクライマックスを迎えた。にっくき頼朝も、もう目の前だぞ。当然ながら、頼朝は強い。なんと、体力が300もあるのだ。しかも、曲玉・剣・鏡の、三種の神器がなければ、絶対に倒せない。神器は揃っているかな?

その頼朝だが、体に触れるだけでこれまでにない大ダメージを受けてしまうので注意しよう。問題は、命と剣力がどの程度あるかだ。つまりここでは、これまでの成果すべてが問われるってワケ。でも、ここまでこれたキミなら、頼朝を倒すのに十分なだけの命と剣力は蓄えられているはずだ。あとはただひたすら攻撃あるのみ。斬って斬って斬りまくれ!

↓出たなっ、頼朝っ! 不敵に笑いながら、ヒラヒラと遠ざかって行く。おのれ、平家の恨みの剣を受けてみよっ!



↑100ダメージを受けると、頼朝の顔は鬼へと変化し、さらにもう100ダメージで全身が石になってしまう。あと一息だ。

こんな国にも3種の神器がある

●伊勢(八坂瓊曲玉)

摂津の曲玉をとり忘れた場合は、武蔵から大和へ戻って、この伊勢の曲玉を狙う。しかし、手に入れるのは難しい。まず、マップの最後まで行こう。一見、行き止まりだが、その奥に曲玉がある。

↑空中を走る狼の背中を足場にして、ジャンプ! 曲玉のある岩場へとび移れ。一歩まちがうと穴に転落。

●越中(八咫鏡)

この越中も、だじゃれの国。しょーもないだじゃれの嵐……。越前で鏡を見つけることができなかったなら、ここへ来るしかない。頼朝の攻撃を避けて、つづらをうまく利用して手に入れるべし。

↑あんなところに鏡があるぞ。ボヤボヤしてると頼朝に叩かれて、鏡をとる前に鳥居へ押しやられてしまう。

㊖PCエンジン 5月号ふろく❶
ザ・ナムコ1990
■発行人／角川春樹 ■編集人／佐藤辰男 ■発行所／角川書店
〒102 東京都千代田区富士見2−13−3
©1990 Kadokawashoten
Printed in Japan